ZOO MANGA

#11 NOVEMBRE-DÉCEMBRE 2023

MANGA • MANHWA • WEBTOON • ET BIEN PLUS ENCORE !

ZOOM SUR TSUTOMU TAKAHASHI | LES SÉRIES QU'IL NE FALLAIT PAS MANQUER

© DUBU(REDICE STUDIO), Chugong, h-goon 2018 / D&C WEBTOON Biz

9415286
3 770012 008451
OFFERT

SOLO LEVELING

BIENVENUE À TOI, MONARQUE...

POP-UP STORE

RADIANT 10 ANS

DÉCOUVREZ

LE POP-UP STORE RADIANT ET RENCONTREZ TONY VALENTE !*

DU 1ER AU 10 DÉCEMBRE 2023

À LA GALERIE AU MÉDICIS

Pour plus d'informations, suivez-nous sur :

@radiantpopupstore @AnkamaEditions @AnkamaEditions

GALERIE AU MÉDICIS : Devant le jardin du Luxembourg, 5 rue de Médicis, 75006 Paris
12h à 20h en semaine (lundi à jeudi)
10h à 20h le week-end (vendredi à dimanche)

*En dédicace le week-end.

ankama

Radiant par Tony Valente © Ankama Éditions, 2023.

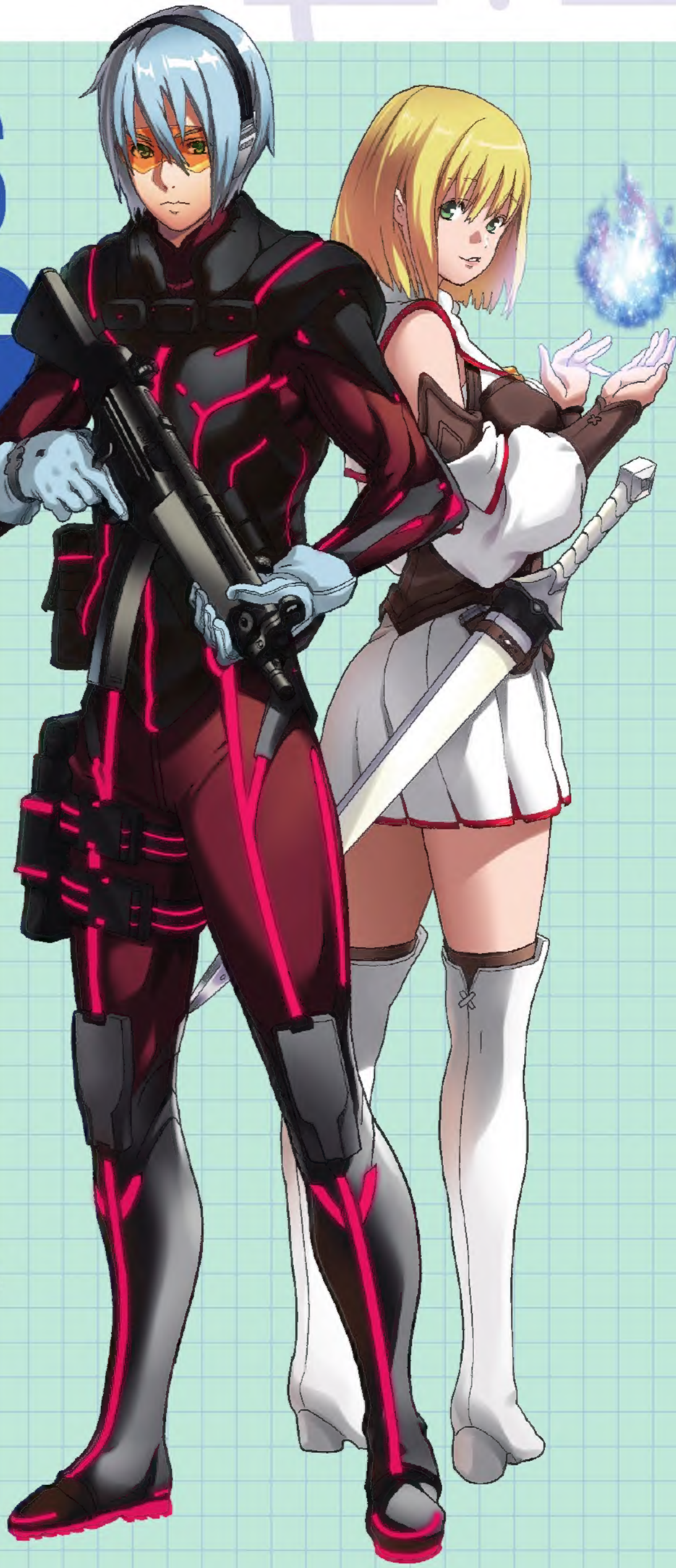
Le plus stupide des *game over* aurait dû le tuer...

FROM FPS TO RPG

FIRST PERSON SHOOTER

ROLE PLAYING GAME

MANGA **Junichi SAIKI**
SCÉNARIO **Jiraigen**
CHARACTER DESIGN **UGUME**



Tome 1 disponible le 2 novembre

DELCOURT TONKAM
ISEKAI / FANTASY

©Junichi Saiki 2017 ©Jiraigen,UGUME 2017
KADOKAWA CORPORATION

ZOO
Numéro 11 • Novembre - Décembre 2023

SOMMAIRE

#ZOOVOUSPARLE

06 Retour sur une belle année de mangas en tous genres

#NOTRESÉLECTION

08 Les Shōnen à lire absolument

#TRANCHEDEVIE

10 PPPPPP
12 Blue Giant Explorer
14 Colossale
15 Pakka
16 Hirayasumi

#COMÉDIE

18 Ranking of Kings
20 Creepy Cat

#AVENTURE

21 Arion
22 DanDaDan
24 Vinland Saga
26 Sidooh

#ZOOMSUR

28 Tsutomu Takahashi

#ACTION

30 Banana Sioule

#HISTORIQUE

32 Mibu Gishi Den
34 Les Carnets de l'Apothicaire

#SUSPENSE

36 Kujô l'implacable
37 Oneira
38 Fool Night

#ENCOUVERTURE

42 Solo Leveling

#FANTASTIQUE

44 Look Back

#SF

46 Badducks
48 Darwin's Incident
50 Léviathan
52 Dai Dark

#HORREUR

54 Sleeping Dead

#JEUX

56 Sélection de jeux vidéo
60 Chainsomnia
62 Forêt Mixte

#CINÉMA

64 Le Garçon et le Héron
66 Mars Express

#ZOOVOUSPARLE #NOËL #NOSSÉRIESPRÉFÉRÉES

RETOUR SUR UNE BELLE ANNÉE DE MANGAS EN TOUS GENRES

À chaque conférence de rédaction, c'est un crève-cœur, il y a tellement de séries dont nos chroniqueurs ont envie de vous parler, tellement de sorties ! On a donc décidé cette fois de faire un choix qui ne se porte pas que sur les nouveautés…

Mais il nous a tout de même fallu faire un choix. Les séries de ce numéro y sont surtout parce qu'elles méritent très largement leur place sur votre liste de cadeaux de Noël. Que ce soit pour vous les faire offrir ou pour faire découvrir une série à un proche, un ami, vous devriez trouver votre bonheur à chaque page !

C'est pourquoi, une fois n'est pas coutume, nos chroniqueurs ne vous parlent pas d'un tome en particulier, mais de l'ensemble de la série. L'occasion de revenir sur celles dont nous vous avons parlé il y a longtemps et de voir comment elles ont évolué, mais aussi de reparler d'incontournables… pour tous les goûts on vous dit.

Et comme il y a fort à parier qu'offrir un tome 1 à quelqu'un va l'engager dans une irrépressible envie de suivre la série, nous vous avons précisé l'avancement de la série avec le nombre de titres qui existent en VO voire si elle est terminée. Parfois, nous avons un peu anticipé pour les tomes publiés en français, car ce sont des sorties attendues en novembre ou décembre… Encore un tout petit peu de patience !

Sur ce, nous vous souhaitons une belle fin d'année avec nos mangas préférés et… à l'année prochaine qui commencera avec le dernier tome de *Solo Leveling*. Bonnes fêtes !

L'équipe Zoo

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
Nicolas Gouju

ÉDITION :
Marie Delas

MISE EN PAGES :
Aude de Rochebouët

ZOO EST UN MAGAZINE ÉDITÉ PAR :
Culture Media SAS
13, rue Nicolas Chuquet,
75017 Paris
RCS Paris 839 502 143
Dépôt légal à parution.
Imprimé en France par MORDACQ
Ce magazine est imprimé sur du papier issu de forêts gérées durablement.
Les documents reçus ne pourront être retournés.

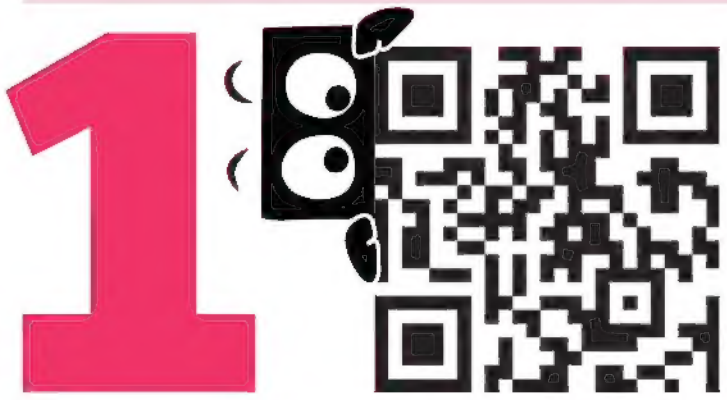
Tous droits de reproduction réservés.

RÉDACTION DE CE NUMÉRO :
Yaneck Chareyre, Bénédicte Coudière, Julien Foussereau, Frédéric Grivaud, Marine Lannot, Alex M., Alice Ma Lo et Christophe Steffan

VISUEL DE COUVERTURE :
© KBooks

WWW.ZOOLEMAG.COM

LA RECO DE ZOZO !



CONSULTEZ NOTRE SITE INTERNET

TÉLÉCHARGEZ ZOO L'APP

RECEVEZ ZOO LE MAG CHEZ VOUS

YÛJI KAKU

HELL'S PARADISE

LA SÉRIE COMPLÈTE + 9 EX-LIBRIS + 1 CARTE D'ABONNEMENT CRUNCHYROLL *HELL'S PARADISE* (1MOIS)

ÉDITION PRESTIGE

DISPONIBLE DÈS LE 8 NOVEMBRE

crunchyroll

JIGOKURAKU © 2018 by Yuji Kaku/SHUEISHA Inc.

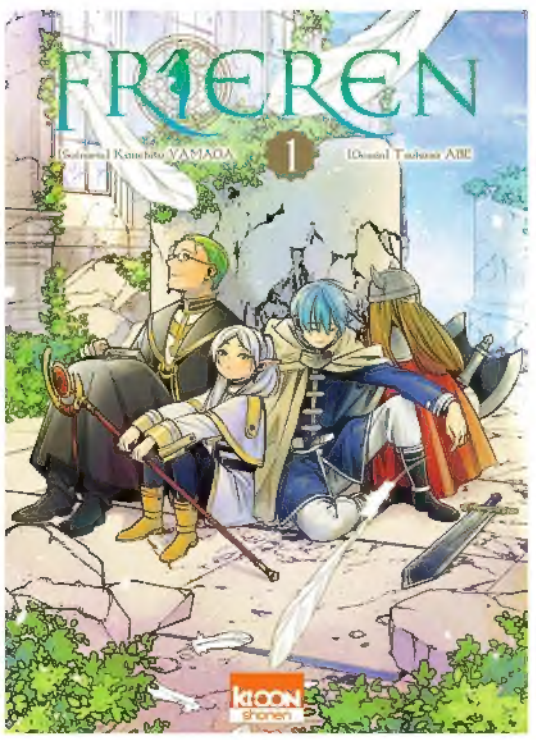
EXTRAIT DE *FRIEREN*, T. 1

SOSO NO FRIEREN ©2020 Kanehito YAMADA,Tsukasa ABE / SHOGAKUKAN

#SHŌNEN #NOTRESÉLECTION #INCONTOURNABLES

LES SHŌNEN À LIRE ABSOLUMENT

Nos chroniqueurs sont unanimes : foncez, vous ferez des heureux !



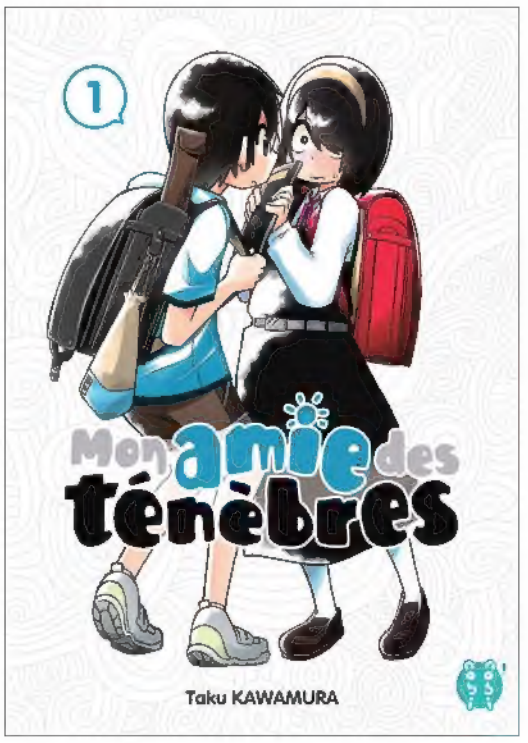
#SHŌNEN #AVENTURE #FANTASTIQUE

FRIEREN, T. 1 À 10

de Kanehito Yamada et Tsukasa Abe

L'elfe Frieren n'a pas la même conception du temps que les humains. Si les années n'ont pas de prise sur elle, elles en ont sur les humains avec qui elle a partagé sa route. Traitant de ce qu'il se passe une fois la grande menace terrassée, Frieren a su se placer comme une série douce, délicate. Oscillant entre tomes d'action et de contemplation, la série parvient toujours à évoquer avec justesse autant l'incompréhension des codes d'une société que la communication et la mélancolie. **Bénédicte Coudière**

Ki-oon, 11 tomes en VO, en cours, 7,95 €. À partir de 12 ans



#SHŌNEN #COMÉDIE #TRANCHEDEVIE

MON AMIE DES TÉNÈBRES, T. 1 À 12

de Taku Kawamura

Akane était harcelée. À l'école, on l'appelait la sorcière des ténèbres. Jusqu'à ce que Taiyō arrive avec son innocence enthousiaste. C'est une série câlin tout en douceur où les « méchants » ne peuvent pas résister à l'optimisme rayonnant de Taiyō. Au bout de 12 tomes, le message de bienveillance pourrait écœurer comme un trop-plein de barbe à papa. Mais non. Chaque sketch a sa petite philosophie sur la confiance, le courage ou profiter de l'instant. Voilà une adorable série. **Alice Ma Lo**

nobi nobi !, 15 tomes en VO, en cours, 7,20 €. À partir de 10 ans

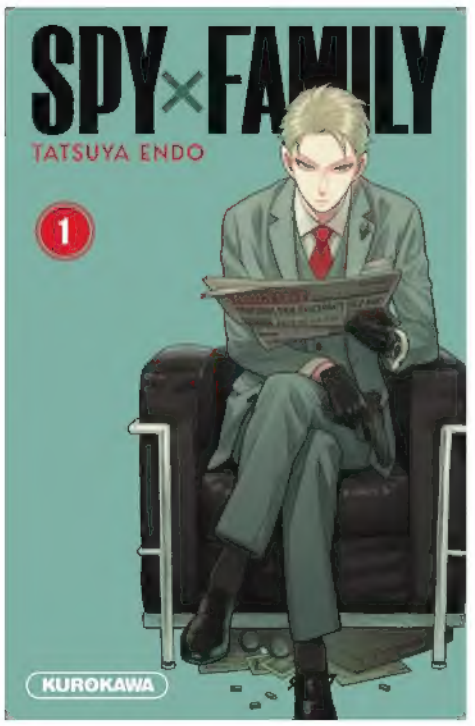
#SHŌNEN #AVENTURE #SCIENCE-FICTION

ATOM THE BEGINNING, T. 1 À 17

de Masami Yûki et Tetsuro Kasahara

Alors qu'ils continuent de perfectionner leur modèle d'intelligence artificielle qui mènera à la conception d'Astro-Boy, Umatarô Tenma et Hiroshi Ochanomizu sont dorénavant au cœur d'un conflit d'envergure qui oppose les humains aux robots. Ces derniers demandent à être considérés comme des êtres pensants et indépendants. Les enjeux sont importants pour l'avenir de la série, car ils entraînent la société vers une prise de conscience qui va radicalement changer le rapport de l'homme à la machine. **Frédéric Grivaud**

Kana, 19 tomes en VO, en cours, 7,70 €. À partir de 12 ans



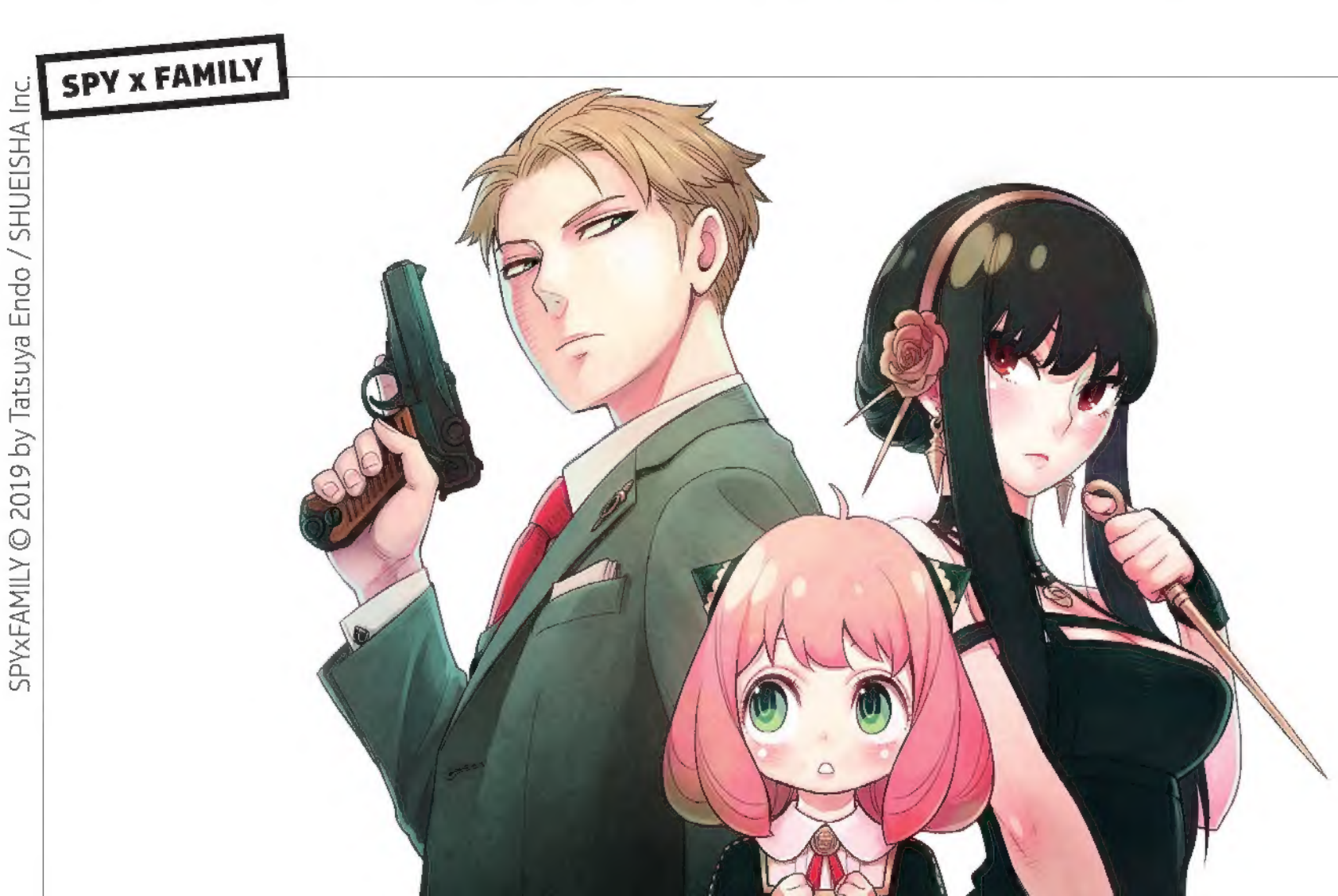
#SHŌNEN #ACTION #SUSPENSE

SPY x FAMILY, T. 1 À 11

de Tatsuya Endo

Difficile d'être passé à côté du phénomène *Spy x Family* ! Basée intégralement sur les non-dits et les effets de quiproquo, la série mettant en scène un espion, une tueuse à gages, une enfant qui lit dans les pensées et un chien qui voit l'avenir a de beaux jours devant elle. Plus les tomes avancent, plus l'auteur parvient à donner de la puissance à ses personnages et à nous enchanter de situations toutes plus rocambolesques les unes que les autres. Un jeu vidéo est même prévu pour 2024 ! **Bénédicte Coudière**

Kurokawa, 12 tomes en VO, en cours, 7,20 €. À partir de 12 ans



PPPPPP © 2021 by Mapollo 3/SHUEISHA Inc.

PPPPPP, T. 1 À 4

de Mapollo
nobi nobi !, 8 tomes
en VO, série terminée,
7,20 €
À partir de 12 ans

#SHONEN #TRANCHEDEVIE #MUSIQUE

SEPT PETITES NOTES DE MUSIQUE…

Ils étaient sept, mais seuls six sont des prodiges du piano. Lucky, le septième, a été envoyé loin de sa famille. Mais il a un rêve : détrôner sa fratrie.

Dans la famille Otogami, les enfants ont tous un don. Ou plutôt presque tous, puisque Lucky, le septième, en est dépourvu et envoyé loin. Par leur musique, les prodiges Otogami peuvent projeter des images, faire vivre une véritable « fantasy » à celui qui les écoute. Ils façonnent des mondes au gré de leurs notes et se produisent sur toutes les scènes. Seulement voilà : Lucky veut prouver qu'il fait bien partie de la famille. Un à un, il défie ses frères et sœurs. Il veut les battre, tous.

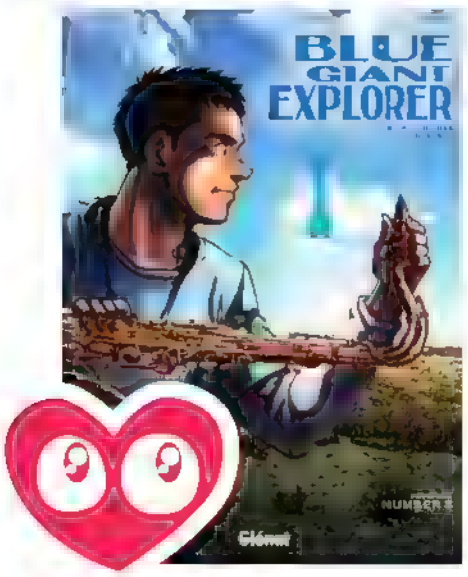
Récit initiatique, *PPPPPP* nous montre comment trouver sa place et se battre pour ses rêves. La lutte de Lucky, son optimisme, et les stratégies qu'il met en place pour vaincre ses frères et sœurs ajoutent à l'intérêt que l'on porte à la série : cette fois, que va-t-il inventer ? Y a-t-il d'autres moyens que de battre son adelphe à son propre jeu ? Que faire lorsque la pratique de la musique est limitée ou du moins qu'on a toujours voulu le lui faire croire ? Des questions pour autant de réponses. La série s'attache à montrer les évolutions de Lucky dans sa quête de reconnaissance. Le principe de la série est dynamique et original dans son lien avec la musique. Cependant, le déroulé s'avère redondant par moment : un premier frère a été vaincu, au suivant, et ainsi de suite. Malgré tout, le fait que la série soit en seulement huit tomes et possède quelques excellents rebondissements vient contrebalancer cela. *PPPPPP* évolue doucement, mais sûrement…

Bénédicte Coudière

AMUSEZ-VOUS AVEC ZOO !
RETROUVEZ NOS JEUX MANGA

ÊTES-VOUS VRAIMENT UN FAN DE MANGA ? FLASHEZ ET JOUEZ !

BLUE GIANT © 2013 Shinichi ISHIZUKA / SHOGAKUKAN



BLUE GIANT EXPLORER, T. 1
de Shinichi Ishizuka
Glénat, 8 tomes en VO, en cours, *7,90 €*
À partir de 14 ans

#SEINEN #TRANCHEDEVIE #MUSIQUE

ÉPOPÉE JAZZY

Après le Japon et l'Europe, Dai débarque aux États-Unis, bien décidé à y devenir le meilleur musicien de jazz.

La série *Blue Giant Explorer* fait partie d'une grande saga composée de plusieurs séries. On y trouve *Blue Giant* narrant les premiers pas de Dai dans la musique, au Japon. *Blue Giant Supreme* embarque Dai en Europe avec son groupe à la conquête des charts, des concerts et de la scène européenne.

Dans *Blue Giant Explorer*, le voici parti aux États-Unis. Le but du jeune saxophoniste est toujours le même : être le meilleur. Non par ambition, mais parce que c'est son objectif, tout simplement. Rassurez-vous cependant : les trois séries peuvent se lire indépendamment les unes des autres. Elles ont toutes un début et une fin, une progression liée à la carrière de Dai. Ce nouveau voyage se présente comme une épopée à travers les États-Unis, mais présente aussi une nouvelle approche de la musique.

DESSINER LA MUSIQUE

Toute la force des trois séries de *Blue Giant* réside dans la capacité de Shinichi Ishizuka à dessiner la musique. À travers l'épopée de Dai, il fait ressentir les rythmes du jazz, la puissance du saxophone et des autres instruments. Les mines concentrées des artistes répondent à leurs pensées, donnent des indices sur leur état d'esprit, sur l'effervescence de la scène, la joie de jouer avec Dai, l'étonnement de ce musicien atypique.

Si les voyages au Japon dans *Blue Giant* et en Europe dans *Blue Giant Supreme* se centrent, l'un sur l'apprentissage et l'autre sur la ferveur des concerts, *Blue Giant Explorer* se déroule aux États-Unis et enseigne la musique autrement : parce que l'influence du rock et la nonchalance de certaines villes vont durablement marquer Dai et sa musique. Mais aussi le lecteur qui va osciller entre la volonté de voir, encore, Dai en concert et celle de comprendre ce nouvel environnement musical.

« UN MÉLANGE DÉTONNANT QUI NOUS PERMET D'ASSISTER À UN VÉRITABLE CONCERT SUR PAPIER »

Blue Giant, ainsi que *Supreme* et *Explorer*, font partie des grandes séries qui parviennent à donner à voir la musique. Et rares sont les bandes dessinées ou mangas à le faire. Cette grande fresque musicale utilise à la fois les codes de plusieurs genres pour nous faire ressentir la puissance musicale du saxophone et des autres instruments, notamment par l'utilisation de grands traits donnant du rythme, ou encore d'une mise en pages dynamique, empruntant aux mangas d'action.
Un mélange détonnant qui permet d'assister à un véritable concert sur papier. De page en page, on (re)plonge dans le monde de la musique et des concerts, pour un plaisir chaque fois renouvelé !

Bénédicte Coudière

La saga *Blue Giant*

Le protagoniste de ces trois séries est le jeune saxophoniste Dai Miyamoto qui évolue dans le milieu du jazz. La première série, *Blue Giant* qui se déroule au Japon a été suivie de *Blue Giant Supreme* où on a vu le musicien débarquer en Europe avec son groupe à la conquête des charts avant de rejoindre les États-Unis dans *Blue Giant Explorer*.

BLUE GIANT, T. 1 À 10
de Shinichi Ishizuka
Glénat, 10 tomes en VO,
série terminée, 7,90 €

BLUE GIANT SUPREME, T. 1 À 11
de Shinichi Ishizuka
Glénat, 11 tomes en VO,
série terminée 7,90 €

Colossale, de Rutile et Diane Truc
© Jungle, 2023

COLOSSALE, T. 1 À 4
de Rutile et Diane Truc
Jungle, 23,50 €
À partir de 12 ans

SCANNEZ POUR LIRE L'INTERVIEW

PARTICIPEZ AU JEU-CONCOURS
sur zoolemag.fr

#WEBTOON #TRANCHEDEVIE #COMÉDIE

ADDUCTEURS SÉDUCTEURS

Sorti en ligne en 2020, *Colossale* est parti à l'assaut des librairies en janvier 2023. Un an plus tard, la série de Diane Truc et Rutile est-elle toujours aussi balèze ?

Jade, jeune femme noble, doit se marier pour renflouer les caisses familiales. Mais, éprise de musculation et de liberté, elle a bien du mal à trouver le parfait prétendant. Tout en étant courtisée par Nathanaël, petit prétentieux plein aux as, Jade a le cœur qui balance entre Alexandre, beau palefrenier musclé, et Tristan, jeune surdoué mystérieux. Quiproquos et retournements de situation sont au rendez-vous !

OH, PIT CREW !

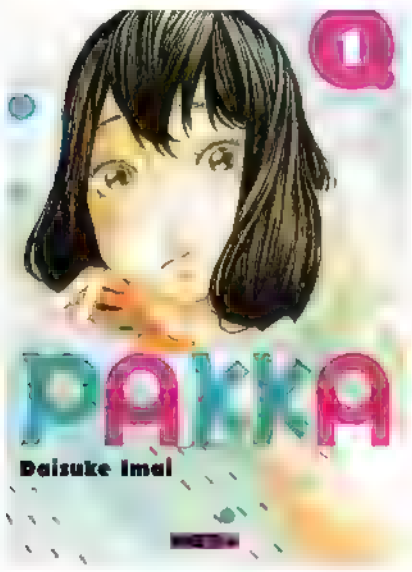
Diane Truc et Rutile reprennent les codes traditionnels du shojo pour mieux exploser ceux du genre. *Colossale*, ce sont des hommes sensibles et romantiques, des femmes fortes et déterminées, de l'amour, mais aussi une critique de la pression familiale et des attentes sociales. Sans oublier une bonne dose d'humour et de protéines ! L'une des forces de *Colossale* réside également dans sa large galerie de personnages attachants et hauts en couleur (mention spéciale pour la sulfureuse Héloïse).

ÉDITION MANGA DOPÉE

Bien que disponible intégralement et gratuitement en ligne, la série est un must en édition papier. Diane Truc et Rutile se sont fendues de plusieurs dizaines de pages de contenu exclusif spécialement pour les mangas : conseils musculation en tous genres, histoires courtes inédites, fiches personnages… Le tout dans de beaux spécimens de 200 pages, utilisables comme poids lors de ses biceps curl.
À la fin du tome 4, Jade va faire face à l'épreuve la plus douloureuse de sa vie. La série rentre dans son dernier arc, la fin approche et avec elle toujours plus de suspense et d'action. On a hâte !

Marine Lannot

PAKKA © 2020 Daisuke IMAI/ SHOGAKUKAN



PAKKA, T. 1 À 5

de Daisuke Imai
Mangetsu,
série terminée, 7,95 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #TRANCHEDEVIE #COMÉDIE

RÉTROPÉDALAGE DANS LA SEMOULE DE L'ADOLESCENCE

Daisuke Imai est une lampe teintée : ses coups de projecteur sur l'intime se parent toujours d'une couleur intéressante bienvenue.

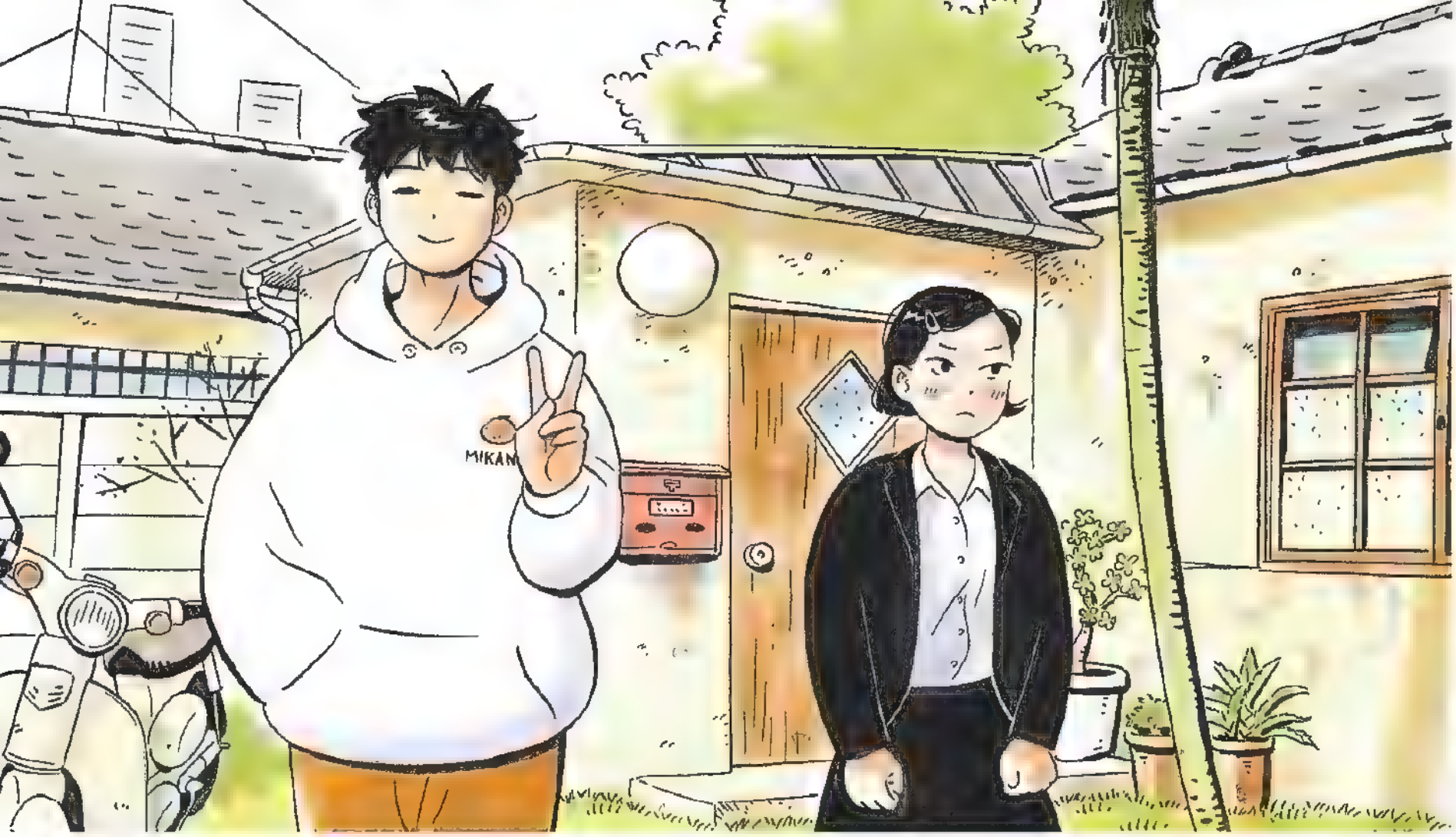
Kei est un nageur invétéré, mais il manque pourtant de se noyer dans la piscine de son école. Il est sauvé par une camarade, Shizuku, qui lui insuffle une partie de son âme de kappa à l'occasion. Kei et Shizuku sont dorénavant liés tandis que l'adolescent amorce une terrible transformation en yokai. Kei arrivera-t-il à enrayer le processus ? Quelles remises en question la métamorphose amorce-t-elle ? Les deux étudiants parviendront-ils à cacher leur identité de para-humains plus longtemps ? Qu'implique pour Kei la connexion intime qui se crée avec Shizuku ?

CAP OU PAKKAP

Le postulat est suffisamment riche pour partir dans de multiples directions. La série émerge de l'imagination de l'auteur de *Sangsues* et de *Destins parallèles*, cependant, et opte donc pour une finesse relationnelle totalement splendide. Comment naît ou s'impose l'amour ? Qu'englobe-t-il ? La série terminée se focalise sur la capacité des personnages à se remettre en question en creusant leurs sensations.

Le vernis de fantastique est un lubrifiant narratif éminemment efficace au service de personnages résolument attachants qui se découvrent concrètement. La compréhension dans le partage et le maintient du secret, le rapprochement, la mutation du corps et de l'âme qui fait écho à la puberté, le changement de perception du monde et de ses anciennes attaches : la série ne manque jamais d'allier tendresse et évolution jusqu'à une apothéose qui rappellera à tous et toutes la plus fondamentale des épreuves de l'adolescence.

Alex M.



HIRAYASUMI © Keigo SHINZO / SHOGAKUKAN

HIRAYASUMI, T. 1 À 3

de Keigo Shinzo
Le Lézard Noir, 6 tomes
en VO, 13 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #TRANCHEDEVIE #COMÉDIE

S'INQUIÉTER, C'EST SOUFFRIR DEUX FOIS

Hirayasumi a définitivement pris la France par les sentiments et pas simplement par sa capacité à s'amouracher du décrépi.

Selon les critères d'une société caracolante, Hiroto n'a pas une vie terriblement enviable. Pas de compagne en vue, pas d'enfant, pas d'argent, un travail à mi-temps à priori ennuyeux, un quotidien placide sans heurts, sans une once d'intensité, sans rebondissements : on le voit facilement comme un adulescent perdu sans avenir. Il profite pourtant de sa vie de bout en bout, lui infusant une saveur qui lui est propre.

C'est en inculquant son mode d'existence particulier à sa cousine, colocataire imprévue venue faire les beaux-arts de Tokyo qu'il déploie la force d'une vision du monde déconnectée de ses contraintes principales. Sa gentillesse fondamentale lui a valu l'obtention d'une petite bicoque, théâtre de leur cohabitation au milieu de nombreux souvenirs encore vivaces et d'abondantes possibilités oubliées.

SAGE OU BENÊT ?

Hirayasumi est une série chaleureuse qui ne cache pas son envie d'optimisme à travers la multiplication de petits élans de cœurs qui recommencent à battre à la cadence qui leur convient le mieux. Elle remet en cause, en relief et en creux, le rythme d'une société qui se sent obligée d'accélérer. Discrètement, de moments de respirations narratifs en élargissements de champ visuel,

« EN UN MOT, HIRAYASUMI, C'EST RENOUER »

elle replace le petit dans le grand, la fourmi pas forcément industrieuse dans la fourmilière pourtant si belle à regarder avec un peu de recul. Cette fois-ci, la fourmi travaille a être une spectatrice apaisée de la marche du monde.

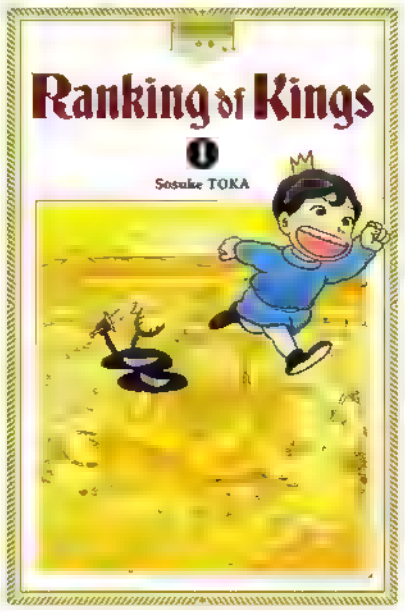
PETITE BALADE DANS LA VI[LL]E

Hirayasumi, comme la première goulée d'air frais d'hiver après un été psychique intolérable, diffuse de doux déboires qui résonnent d'une nostalgie du monde qui n'a pas encore eu le temps d'atteindre le passé. Hiroto est perçu comme déraisonnablement désinvolte et détaché, mais aussi comme encore un peu enfantin, ayant conservé une spontanéité altruiste vestigiale et une curieuse capacité à s'émerveiller d'un rien.

La série est en son cœur l'histoire de deux personnes qui n'excellent pas, mais qui, en se focalisant sur leurs capacités d'action immédiates, vont effectuer un renversement positiviste de leur supposée vie de loser. Aimer *Hirayasumi*, c'est implicitement accepter son envie de renouer. Renouer avec une vision perdue du monde, renouer avec des sensations manquantes, renouer avec la saveur acidulée et les reflets pastels qui ont un jour teinté notre réalité. Bien loin d'une insouciance décérébrée, *Hirayasumi* apaise l'âme comme un baume sur une insupportable irritation.

Alex M.

©Sousuke Toka 2019 / KADOKAWA CORPORATION



RANKING OF KINGS, T. 1 À 10

de Sôsuke Tooka
Ki-oon, 17 tomes
en VO, 7,95 €
À partir de 12 ans

#SEINEN #COMÉDIE #HANDICAP

L'ÉPOPÉE DE BOJJI

Sourd et muet, Bojji est l'héritier du royaume de Boss. Mais son handicap est vu comme une faiblesse. Bojji a un rêve : devenir le meilleur des rois malgré tout.

Ranking of Kings fait partie des séries qui posent de nombreuses questions. Entre son dessin clairement enfantin et son sujet qui ne l'est pas, mettant en scène plusieurs types de violence (tant physique que psychologique), *Ranking of Kings* subit assez souvent le décalage entre le marché occidental et le marché nippon. En France, on a tendance à associer l'âge du personnage principal à celui de son lectorat : ainsi, un livre avec un protagoniste de 8 ans sera accessible aux lecteurs du même âge. Cette exception francophone n'a cependant pas lieu dans d'autres pays comme le Japon et entraîne des biais.
Ranking of Kings fait partie de ceux-là. Avec Bojji, qui est un enfant, un trait simple, rond et enfantin, *Ranking of Kings* a tendance à être conseillé à un très jeune public, auquel son sujet, lui, n'est pas forcément adapté. Pour preuve : l'anime, lui, est diffusé au Japon, sur la chaîne noitaminA (Animation à l'envers) dans la nuit du jeudi au vendredi, entre 00h45 et 1h15. Pas vraiment une heure de grande écoute pour les plus jeunes.

DEVENIR LE MEILLEUR DES ROIS

Sourd et muet de naissance, Bojji ne sera pas seul pour sa grande aventure. Pour partir à la découverte et à la conquête de ce royaume qui les rejette, lui et son handicap, il va être accompagné d'Ombre. Un être fait d'ombre et issu d'une lignée d'assassin qui se prend d'affection pour Bojji et le traitement qu'il subit au quotidien. Du dépassement

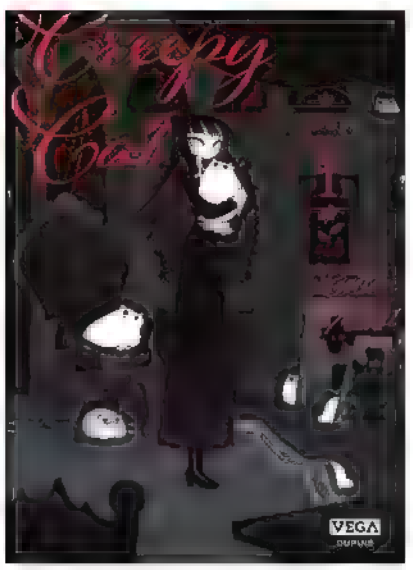
de soi à l'acceptation du handicap dans une société profondément validiste, Bojji va se forger une carapace et se dépasser. Des sourires de façade aux tentatives de ne pas voir ce qu'il se passe, le lecteur aura toujours Ombre dans un coin d'une case pour souligner la violence des agissements des autres, ou encourager Bojji à devenir le véritable roi que le peuple attend. Le tout est porté par un dessin aussi simple qu'efficace, jouant sur les quelques aplats noirs qui donnent de la puissance à Ombre et de la profondeur à l'univers. Entre affrontements, descente aux enfers, explorations de zones dangereuses ou affrontements psychologiques, *Ranking of Kings* est une excellente série, s'adressant plus à un public adolescent, à partir de 12 ans.

Bénédicte Coudière

« ENTRE UN DESSIN CLAIREMENT ENFANTIN ET UN SUJET QUI NE L'EST PAS »

©Sousuke Toka 2019 / KADOKAWA CORPORATION

© COTTON VALENT / STAR SEAS COMPANY LTD.



CREEPY CAT, T. 1 À 4

de Cotton Valent
Vega Dupuis, série terminée, 8,35 €
À partir de 8 ans

#SEINEN #COMÉDIE #HORREUR

DRÔLES DE CHATS

Les chats font des choses étranges. Et s'ils étaient réellement magiques ? *Creepy Cat* redonne aux chats leurs pouvoirs d'antan au côté d'une peintre gothique…

Flora est peintre. Elle s'installe dans une immense demeure très ancienne. À peine arrivée, elle se retrouve en possession d'un drôle de chat. Un chat blanc, tour à tour tout petit, puis gigantesque. Il se multiplie, vole, s'allonge et a beaucoup, beaucoup d'autres compétences surréalistes. Une cohabitation semée d'embûches commence pour l'artiste.

Dans sa nouvelle ville, Flora rencontre des personnes toutes plus ou moins secrètes. Rapidement, elle est témoin d'événements farfelus non sans lien avec les vampires, la sorcellerie et bien sûr, son chat.

THRILLER HUMORISTIQUE

Creepy cat est une création de l'illustratrice thaïlandaise Cotton Valent. Les 4 volumes qui composent le manga compilent des petits strips en 4 cases en format paysage. Tout en couleur, la série nous plonge dans un univers gothique entre humour et frissons. Le design de Cotton Valent tire son charme d'un côté Tim Burtonesque qu'elle s'approprie parfaitement, lui donnant un aspect cartoon très sympathique.

C'est une petite série à la fois élégante et simple, aux personnages attachants et à l'univers original et étonnant. Avec sa petite dose de mystère bienvenu, c'est une réussite pour cette première série de l'autrice. Elle amuse autant qu'elle donne la chair de poule et changera, c'est certain, à jamais votre regard sur les chats.

Alice Ma Lo

EXTRAIT DE ARION, T.3

ARION, T. 1 À 3

de Yoshikazu Yasuhiko
NaBan, série terminée,
21 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #AVENTURE #FANTASTIQUE

ARION, UNE AUTRE HISTOIRE DE L'OLYMPE

Les versions revisitées de la mythologie grecque foisonnent. Certaines sanglantes, d'autres romantiques. *Arion* est une série qui raconte un monde perfide se perdant dans sa propre puissance.

Yoshikazu Yasuhiko raconte une véritable épopée. L'histoire d'Arion, fils de Déméter et Poséidon, enlevé par Hadès et manipulé pour tuer Zeus. Sur sa route, il croise le fer avec la terrible Athéna, échange avec le malin Apollon, rencontre la douce Lesphina. Malgré lui, Arion se retrouve au point névralgique de tous les conflits olympiens. Le règne des Titans est-il sur le point de prendre fin ?

LA PETITE ET LA GRANDE QUÊTE

D'abord enfant joyeux dans des contrées lointaines, puis adolescent éduqué par Hadès et voyageur en quête de vengeance, Arion perd le contrôle de sa vie dès son plus jeune âge. Manipulée de bout en bout, la saga raconte comment le jeune homme part à la reconquête de sa liberté. Et par là, la liberté des peuples sous le joug des dieux.

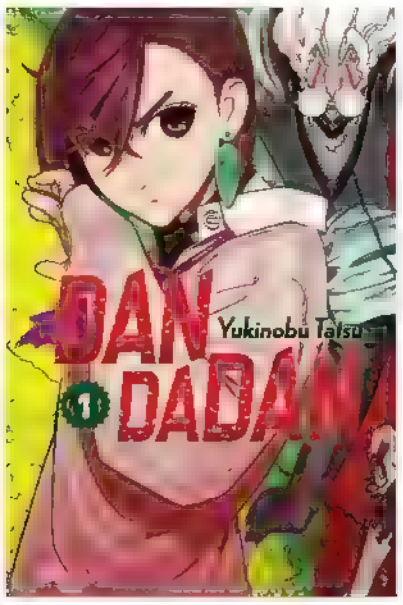
OLYMPE DE PACOTILLE

Yoshikazu Yasuhiko écrit une autre mythologie. Une histoire d'êtres immortels vivant comme des hommes. Ils bâtissent des cités et se font la guerre par orgueil. L'auteur raconte une version laide de l'Olympe, basé sur le racisme et la violence. Dans ce chaos, Arion et Lesphina apparaissent comme le fer de lance de la paix. Une ouverture vers une possible liberté pour tous.

Durant toute la saga, l'univers d'Arion s'assombrit. Mais la percée finale est salvatrice. Portée par le sublime graphisme, profond et contrasté – quoiqu'un peu fatigué sur la fin – de Yoshikazu Yasuhiko, redorée par le magnifique travail de fabrication des éditions NaBan, la saga en 3 volumes d'Arion est indéniablement un chef-d'œuvre.

Alice Ma Lo

DANDADAN © 2021 by Yukinobu Tatsu/SHUEISHA Inc.



DANDADAN, T. 1 À 8

de Yukinobu Tatsu
Crunchyroll, 11 tomes en VO, en cours, 7,29 €
À partir de 12 ans

#SHONEN #AVENTURE #SCIENCEFICTION

ACTIVITÉS PÉRISCOLAIRES HORS NORME

***DanDaDan* a débarqué en octobre 2022, à grand renfort de publicités dans tous les sens. Le titre étonne, fait sourire et interpelle par son côté outrancier. Petit rappel.**

D'un côté, il y a Momo Ayase, une élève très populaire, au caractère bien trempé qui croit aux fantômes. De l'autre, il y a Ken Takakura, plus effacé, la tête de Turc idéale, qui par contre croit dur comme fer aux extraterrestres. Par un enchaînement de situations, Ils en viennent à se lancer un défi : Momo doit aller dans un vieil hôpital désaffecté où apparaîtraient régulièrement des aliens et Ken dans un tunnel hanté par une mystérieuse créature… Tu verras, ils existent…
Résultat improbable : Momo échappe de peu à un viol collectif bien glauque, tandis que Ken est désormais possédé par le démon Mémé-Turbo, tout en ayant perdu ses « parties ».
Le but de la mission est désormais de retrouver les bouboules de Ken et le libérer de sa malédiction. Ambiance action à tout va, gros démons bien bizarres, situations gênantes, en slip dans les couloirs du lycée, sur fond de romance décalée, d'idées ultra barrées et de gros fan service bien assumé.

CHASSEURS DE DÉMONS 2.0

DanDaDan c'était LA série à lire, dès sa sortie, incontournable, enthousiasmant la mangasphère avec cette vision d'un ésotérisme pétillant et déglingué, à grand renfort d'expressions bien djeuns et de quelques touches sexy… oh si peu… Le cocktail a en effet tout pour bien fonctionner et les débuts ont été fracassants.
En quelques pages, la situation est posée, on glisse dans une succession de situations où les deux lycéens doivent, au fil des volumes qui vont suivre, affronter toute sorte de dangers, du crabe géant à la maison vivante, en

passant par la secte qui veut les sacrifier à son dieu serpent, des extraterrestres qui les attaquent avec des cymbales, etc.

« UNE TROUPE HÉTÉROCLITE PLEINE DE CHARME QUE L'ON VOIT ÉVOLUER AVEC BEAUCOUP DE PLAISIR »

Toutefois, derrière ce filtre explosif, Yukinobu Tatsu joue avec tout ce qui peut, au premier abord, séparer les deux héros pour mieux les réunir, de plus en plus étroitement. Bon c'est de l'ordre de la grosse ficelle, mais ça fonctionne assez bien, au final, d'autant qu'il rajoute d'autres personnages dans la ronde, Seiko la grand-mère sexy, Jiji le prétendant sympa, mais inquiétant et Aira la camarade un peu dépassée. Une troupe hétéroclite pleine de charme que l'on voit évoluer avec beaucoup de plaisir. Le tout servi par un beau dessin extrêmement précis et ultra dynamique, où l'auteur accentue les perspectives déformées et balance ses personnages dans tous les sens, sans ménagement.

Un ovni survitaminé qui a trouvé son rythme, bien qu'on ai parfois l'impression d'un scénario en roue libre, très addictif.

Frédéric Grivaud

Vinland Saga © Makoto Yukimura / Kodansha Ltd.

VINLAND SAGA, T. 1 À 26

de Makoto Yukimura
Kurokawa, 27 tomes en VO, en cours, 7,95 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #AVENTURE #HISTORIQUE

IL ÉTAIT UNE FOIS… LE VINLAND

Au prix d'une éprouvante odyssée, Thorfinn se tient désormais, avec sa famille, au Vinland, prêt à bâtir une utopie pacifiste, mais l'aventure n'en est pas pour autant terminée.

En 27 volumes en VO, la vie de Thorfinn a traversé plusieurs étapes radicalement différentes. Progressivement, on a ainsi pu voir l'enfant enthousiaste devenir un guerrier violent, puis un esclave passif, hanté par son passé, avant d'adopter, au prix de multiples épreuves, un mode de vie pacifiste. Formant désormais une famille avec Gudrud et le petit Karli, entouré par ses amis, il est parvenu à rejoindre, après un long et éprouvant voyage, le Vinland, mythique territoire dont lui parlait le vieux Leif. Tout en construisant un village prospère, ils doivent alors cohabiter avec les autochtones.

UNE ÉPOPÉE TOUT EN CONTRASTES

Makoto Yukimura s'inspire de faits réels, et plus particulièrement de l'épopée de Thorfinn Karlsefni Thordarson et sa femme Gudrid Thorbjarnardottir, deux explorateurs qui ont tenté de s'installer au Vinland, un territoire situé dans l'extrême nord de Terre-Neuve, un peu après l'an 1000. Ce qui lui permet, en parallèle de son récit, de brosser le portrait d'une « civilisation » viking plus ample et parfois même plus nuancée que ce qui se reflète dans l'imagerie populaire. Même s'il n'oublie pas la vision guerrière, il contextualise son propos et développe l'aspect historique, avec notamment le couronnement du roi Knut et la montée du christianisme.

Bien plus qu'un simple récit d'aventures, *Vinland Saga* devient, paradoxalement, le terrain de réflexion d'une pensée non violente basée sur le dialogue. Thorfinn, hanté par les

nombreuses victimes qu'il a laissées derrière lui, l'a très bien compris. Dès qu'il a pu s'émanciper de ce cycle de colère aveugle, il s'est drapé dans une sorte d'aura messianique, acceptant de supporter son chemin de croix pour aller jusqu'au bout et atteindre son objectif.

« UNE ÉCRITURE EXTRÊMEMENT FINE QUI S'ATTARDE SUR LES CONSÉQUENCES DE LA VIOLENCE »

UNE SÉRIE FASCINANTE

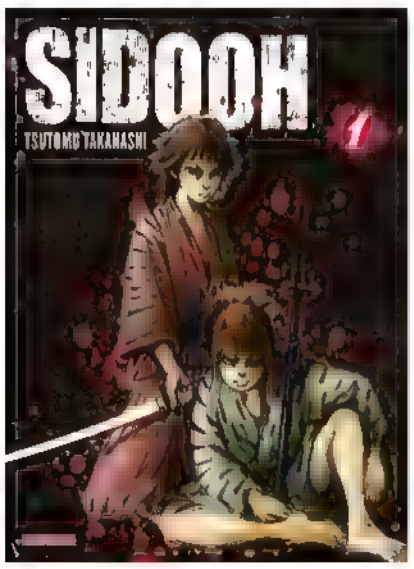
Depuis le début, Yukimura a adopté une écriture extrêmement fine, n'hésitant pas à s'attarder sur les détails, sur les sentiments, sur les conséquences directes de cette violence exacerbée. Une écriture qui révèle aussi les us et coutumes de ces peuples vikings, et pas seulement l'aspect purement bourrin que nous connaissons tous. Son dessin s'est incroyablement précisé depuis *Planètes*, nous offrant régulièrement des planches réellement impressionnantes. On comprend que le succès de la série découle véritablement de ce mélange entre le réalisme brut, la profondeur des thèmes abordés et une virtuosité graphique.

Forte de son succès, *Vinland Saga* a même eu droit à une adaptation en série animée (qui suit fidèlement la trame scénaristique du manga), tandis que Makoto Yukimura semble avoir des idées pour de nombreux autres volumes.

Frédéric Grivaud

Vinland Saga © Makoto Yukimura / Kodansha Ltd.

SIDOOH © 2005 by Tsutomu Takahashi



#SEINEN #AVENTURE #ARTSMARTIAUX

SIDOOH ET POURTANT SI RUGUEUX…

***Sidooh* touche à sa fin. Que sont devenus les deux rats faméliques du début qui agitaient désespérément leurs sabres rachitiques à tout va ?**

Ils ont gravi les échelons à la force de leur hargne endiablée. Ils ont survécu à l'abandon, au choléra, à l'écrasement de la misère. Ils ont survécu à la secte qui les voyait comme du bétail à sacrifier, puis qui les a endoctrinés pour mieux les embaucher comme assassins d'élite. Ils ont survécu, à la force de leurs lames, à l'accumulation de trahisons et à l'amoncellement d'épreuves.

Ils ont survécu à leurs propres limites, à leur soif de sang, de reconnaissance et de puissance. Ils ont survécu à l'ouverture des frontières japonaises, au changement de paradigme et aux complots qui s'entassent comme les corps des opposants qui ont le malheur de croiser leur chemin. Mais jusqu'où et jusqu'à quand ?

MULTIPLES VIES EN SURSIS

De deux frères esseulés, ils sont passés à frères d'armes dans une section de choc, puis fers de lance des dernières forces officielles fidèles au Shogunat. Les conflits liés à l'ouverture des frontières, théâtre et thème de la série, sont innombrables et d'une ampleur de plus en plus démesurée. Comme toujours, les hostilités les dépassent. S'agiter comme de beaux diables suffira-t-il cette fois-ci ? Les péons sont épuisés, la série ne l'est pas. En modifiant la position de puissance et de respectabilité des personnages, Takahashi transfigure son épopée tout en

SIDOOH, T. 1 À 25

de Tsutomu Takahashi
Panini, série terminée
en VO, 8,29 €
À partir de 14 ans

« MAIS APRÈS TOUT CE SANG VERSÉ, EST-IL SEULEMENT POSSIBLE DE SE RACHETER UNE CONSCIENCE ? »

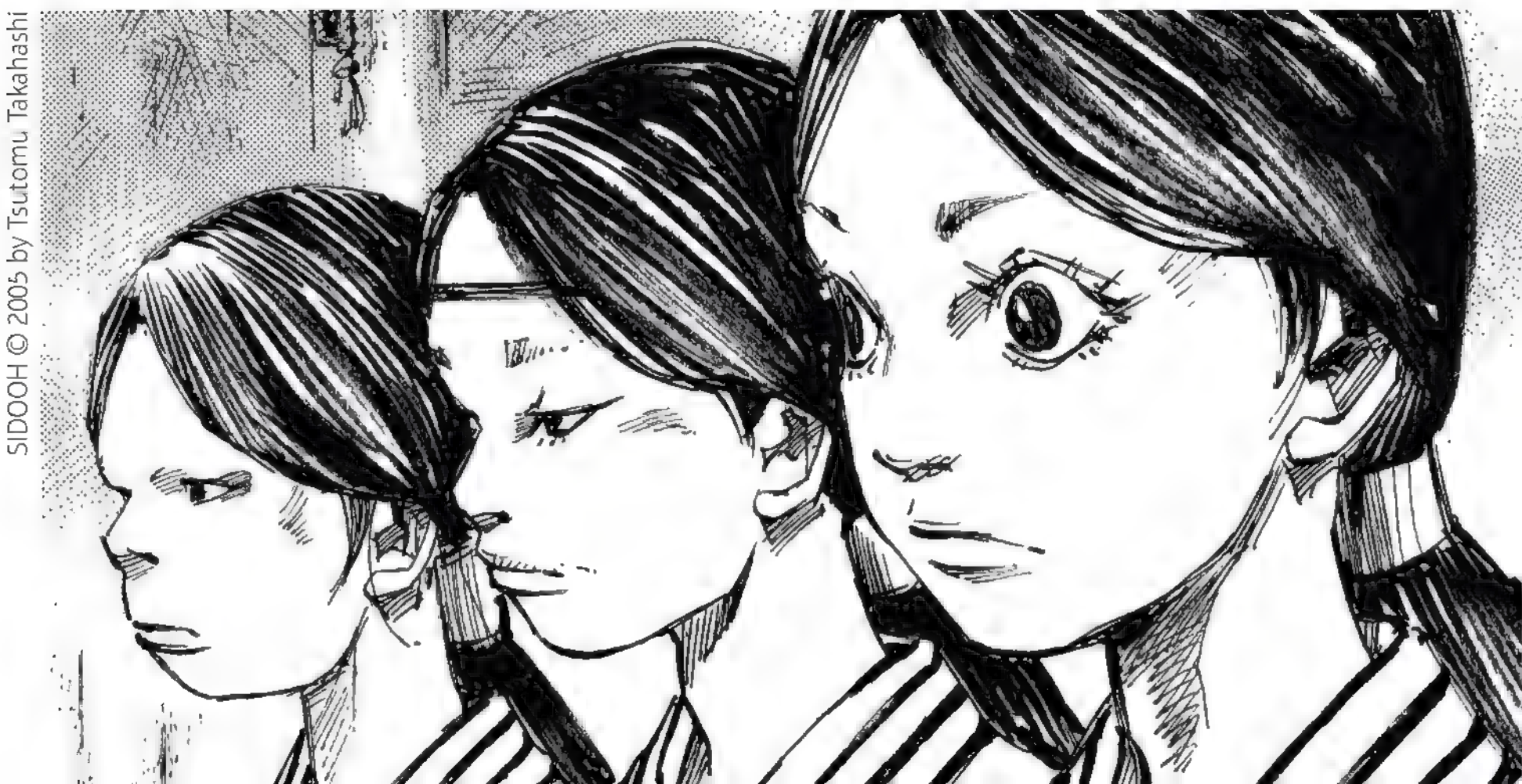
maintenant une dynamique de duo toujours aussi finement équilibrée, quoiqu'assagie.

RETOUR À LA SOURCE EMPOISONNÉE

Mais après tout ce sang versé, est-il seulement possible de se racheter une conscience ? Après avoir été, par nécessité puis par aveuglement, une bête sauvage, est-il possible de se croire libre d'une vie aimante ? Peuvent-ils, sans conséquence, se badigeonner de l'honneur du guerrier ? D'autant plus quand leur nemesis originelle continue de tisser sa toile de domination ?

L'auteur intensifie sa dramaturgie, presque théâtrale, notamment dans de grandes postures qui prouvent que derrière la maturité de personnages qui semblent ne s'accorder aucun relâchement se cachent encore de fragiles âmes d'enfants brisés. Car malgré l'intensité historique de cette violence finale, le récit n'oublie pas de quel bourbier il vient. Le destin des deux gamins crasseux est scellé, la route de leurs ambitions s'arrête irrémédiablement face à leur ennemi de toujours, face à celui qui a fait de leur vie un enfer dès les premières pages. Peut-on accueillir stoïquement une mort inévitable après l'avoir aussi intensément évitée tout du long ? Peut-être, si cette solution offre enfin l'absolution par la destruction.

Alex M.


SIDOOH © 2005 by Tsutomu Takahashi

« TAKAHASHI EST UN SOURIRE GRIMAÇANT DANS LA TEMPÊTE. »

#SHONEN #ZOOMSUR #AUTEUR

TSUTOMU TAKAHASHI : UNE PALPITATION À PARTAGER

Certains auteurs, artistes focalisent l'attention sur un succès immense et unique. Tsutomu Takahashi nous offre, lui, le luxe d'une constellation de titres fascinants.

Tsutomu Takahashi a connu une carrière française en deux étapes. Publié (principalement par Panini) dès 2005, ses séries ont lentement disparu du panorama avant la renaissance de l'éditeur ces dernières années. La période est à la liesse autant qu'à l'abondance, car tous ses titres sont dorénavant à nouveau disponibles, mâtinés de nouveautés qui continuent de renforcer son aura d'auteur acéré.

En effet, Takahashi s'avère invariablement marquant et pertinent. De *Bakuon Retto*, sa série sur les gangs de motards adolescents enflammés, symboles de la rébellion japonaise des années 80 à *Sidooh* (voir page précédente), sa retranscription sauvage et sombre d'un Japon déchiré par l'ouverture de ses frontières, contre-pied désespéré et fangeux de la noblesse d'un vagabond, en passant par le thriller étouffant en milieu marin qu'est *Blue Heaven* ou la plongée dans la psyché littérale des humains à travers *Alive* et *Soul Sender*, l'auteur laisse l'impact d'un gros coup de masse dans les entrailles.

LA CONCEPTION MACULÉE

Son élégance impure fait rejaillir toute la noirceur de personnages qui s'affirment contre la régulation normée de la société qui les emprisonne. Aussi efficient sur série courte que sur série longue, l'auteur est une entité inévitable, un point d'orgue à ne pas manquer dans tout parcours de lecture un tant soit peu construit et conscient. Parmi la pléthore d'artistes qui s'enchaînent, il s'incarne dans un pan de littérature en dessin indispensable, quoiqu'invariablement sans

concession. Sa poésie humaine est tachée de sang, maculée des boyaux de systèmes archaïques préconçus qu'il s'acharne à abattre, moellon par moellon. Ses personnages suivent ce que leur dictent leurs tripes, envers et contre tout, mais jamais sans tourments. Son suspense est angoissant, ses récits couverts de nuages d'orage.

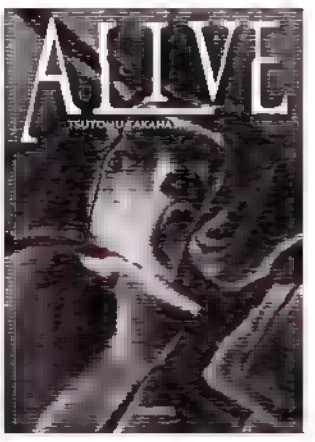
UN PHARE FUNESTE

On peut se saisir de toute la carrière de cet auteur sans hésitation. Sa longévité éditoriale française nous permet d'alterner entre ses grands classiques du début et des récits récents qui maintiennent la barre haute. *Neun*, *Black Box* et *Jumbo Max*, par exemple, ne sont toujours pas de simples variations de sujets évidents et demandent au lecteur de se dépatouiller de son encombrement moral simpliste. Si un auteur adulte tel que Taniguchi est une évidence par temps calme, Takahashi est un sourire grimaçant dans la tempête. Il est deux yeux perçants qui scrutent la tourmente et nous y invite en ricanant. Il est la tentation d'arrêter de se voiler la face. Il est le pas primordial vers le sommet.

Alex M.

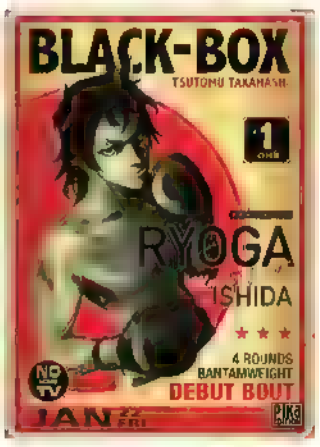
BAKUON RETTŌ
Kana, 18 tomes en VF, série terminée, 7,70 €
À partir de 14 ans

BLUE HEAVEN
Panini, 3 tomes VF, série terminée, 8,29 €
À partir de 14 ans



ALIVE
Panini, 1 tome VF, one shot, 8,29 €
À partir de 14 ans

NEUN
Pika, 6 tomes VF, série terminée, 7,95 €
À partir de 14 ans



BLACK-BOX
Pika, 6 tomes VF, série terminée, 8,20 €
À partir de 14 ans

JUMBO MAX
Pika, 9 tomes en VO, T. 1 et 2 en VF, 7,70 €
À partir de 14 ans

Banana Sioule

BANANA SIOULE, T.1 ET 2

de Mickaël Sanlaville
Glénat, 3 tomes en VO, série terminée., 12,50 €
À partir de 12 ans

#GLOBALMANGA #ACTION #SPORT

HÉLÉNA ET LES GARÇONS

En attendant le troisième et dernier volume du premier cycle, qui arrive en janvier, faisons un peu le point sur *Banana Sioule*, de Michaël Sanlaville.

JUSQUE LÀ...

Héléna n'a pas vraiment d'autre ambition que de travailler à la ferme familiale auprès de son père et passer du bon temps avec ses amis. Lorsqu'un jour, elle découvre la Sioule, un sport de balle sans règle particulière, basé sur la rapidité, elle s'enthousiasme et oublie bien vite ses résolutions. D'autant que son étonnante force et sa célérité hors du commun semblent faire d'elle une athlète née. Et malgré les réticences de son père, elle entreprend de passer le concours d'entrée à l'École Supérieure de Sioule, qu'elle réussit, bien évidemment, haut la main...

ET MAINTENANT...

Si le premier volume installait à la fois l'univers de ce premier cycle (la série étant conçue pour durer) et tous les principaux personnages, il s'agissait surtout de lancer la suite des événements. Dès lors, Michaël Sanlaville passe vraiment aux choses sérieuses. Héléna débute son apprentissage, elle peut ainsi rivaliser avec d'autres élèves, tous aussi motivés qu'elle, et exploiter réellement ses capacités qui lui permettent de rapidement se distinguer. C'est aussi l'occasion d'amener tout un tas de nouveaux personnages, de présenter les véritables enjeux de la série, même si, pour le coup, tout le background du premier volume est mis sérieusement de côté.
Héléna découvre alors que la Sioule n'est pas seulement un jeu où l'on s'amuse avec ses amis, mais une véritable discipline très rigoureuse. Après des débuts maladroits, elle se forge

rapidement une belle réputation, qui fait d'elle l'une des jeunes élèves les plus prometteuses de la promo.

« L'INTRIGUE S'ÉTOFFE, GAGNE EN TEXTURE »

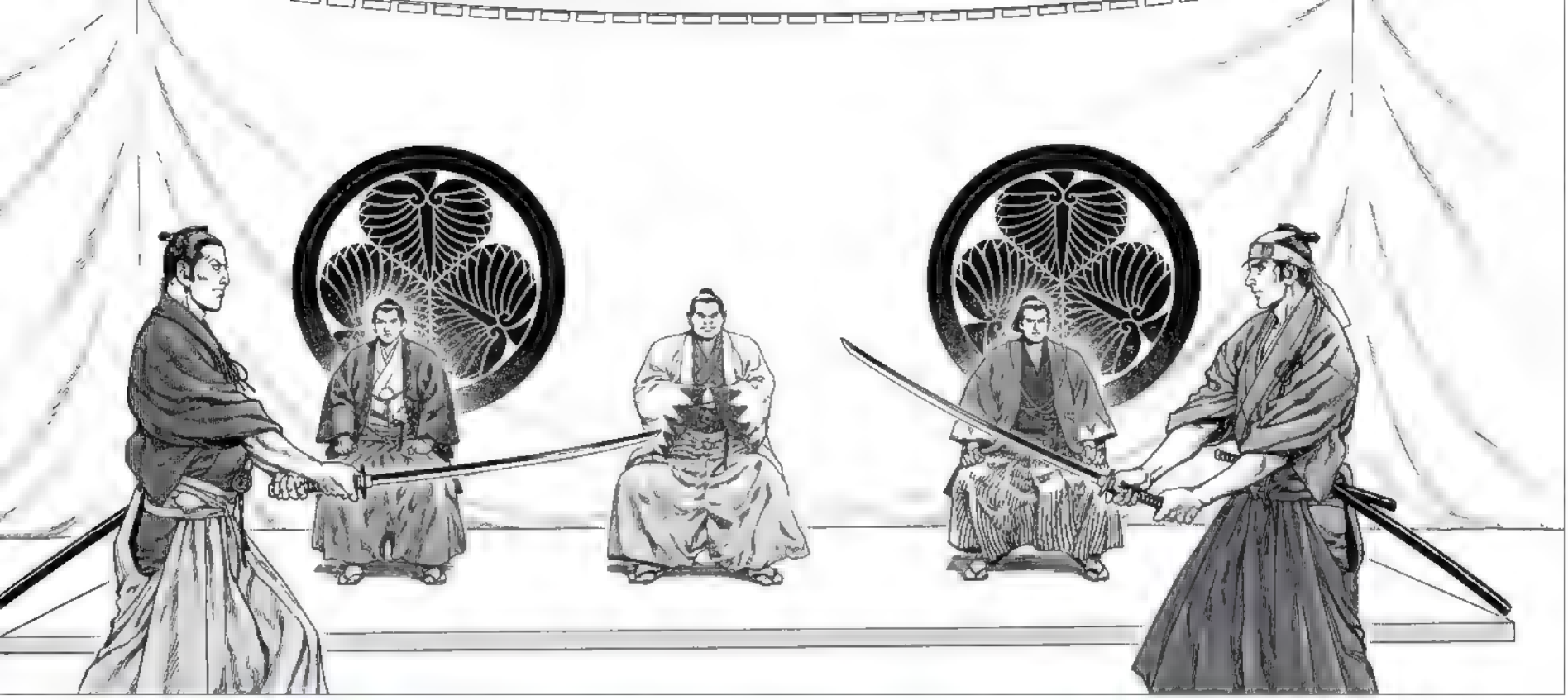
Sanlaville, en grand amateur de Shonen, insiste sur l'évolution de la jeune fille qui apprend à parfaire ses techniques, tout en affrontant les règles de vie en société, avec tout ce qui va avec, l'amitié, la manipulation et surtout la compétition, parfois très agressive, avec ces mecs qui ne voient pas toujours d'un bon œil ses exploits.

On se rend vite compte aussi que l'intrigue s'étoffe, qu'elle gagne en texture, en particulier avec les manigances de l'énigmatique Soni Daktari ou encore l'étrange violence de ce mystérieux joueur qui s'acharne pour neutraliser Héléna pendant ce match d'exhibition…

Sanlaville ne s'empêtre pas dans un sous-texte critique, il se contente de proposer un brillant hommage de fan qui s'éclate, décomplexé, avec des planches très dynamiques, très fluides. On voit bien le dessinateur habitué au story-board, à l'animation, qui sait insuffler dans ces cadrages une énergie débordante, comme il a pu aussi le démontrer sur *Lastman*.

Frédéric Grivaud

Illustration de Michaël Sanlaville
© 2022 Éditions Glénat.



MIBU GISHIDEN © 2014 by Jiro Asada, Takumi Nagayasu/HOME-SHA Inc.

MIBU GISHI DEN, T. 1 À 4

de Takumi Nagayasu et Jirô Asada
Mangetsu, 13 tomes en VO, série terminée, 8,95 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #HISTORIQUE #ARTSMARTIAUX

QUE VAUT LE DÉSHONNEUR FACE À LA SURVIE ?

En surface, il y a du Taniguchi dans cette humanité, dans cette gravité visuelle et dans ces belles illustrations claires et nettes, mais…

Kan'ichiro Yoshimura est un samouraï instructeur lettré et respecté du fief de Nanbu. Ou plutôt, il le fut. Il est aussi un guerrier exécuteur du Shinsen gumi, milice tokyoïte pro-shogunat si crainte. Ou plutôt, le fut-il aussi. Malgré une vie complexe aux étapes multiples, une chose est sûre : Kan'ichiro Yoshimura est un indéniable déserteur. On en sait cependant peu sur la vie de ce sabreur instruit et c'est en suivant les témoignages épars des survivants des dernières guerres intestines japonaises que la lumière pourra se faire sur un homme qui incarne pleinement les tourments de la fin du règne des samouraïs.

DÉBANDADE ET ABANDON

Le premier volume de *Mibu Gishi Den* avait surpris par une profondeur humaine inattendue couplée à un contexte historique ciselé. Son protagoniste principal nous happait par sa franchise face à la mort et par une alternance de noblesse et d'avidité qui en faisait une étrange pièce à double face, extrêmement consciente d'elle-même. Ce premier volume aplanissait clairement ses prises de position, mais ne permettait pas encore de pénétrer dans les circonvolutions d'une vie et d'une époque qui justifieraient pleinement les actions de ce lâche autoproclamé avide avec honnêteté.

LE SABRE AU (PAS TRÈS) CLAIR

On croirait la série centrée sur Kan'ichiro, mais bien plus que sur un personnage, aussi profond soit-il, elle se focalise sur

des thèmes glaçants : la déchirure psychologique, l'abandon, l'ensevelissement face à une époque de misère, la mort pour l'honneur, la servitude éternelle, la place de l'ego dans les conflits, celle de l'entièreté de soi même dans un système féodal intransigeant et inamovible. La série, à travers une cupidité de façade, incite ses intervenants à faire face à leurs erreurs, leurs errances, leurs folies passées. Elle les regarde se débattre pour parfois déchirer avec un succès trop cher payé les frasques d'un code moral dépassé, stagnant, embourbé.

« CETTE SÉRIE EST UNE IMMENSE FRESQUE HISTORIQUE »

L'AGENT DU DÉSHONNEUR

Mibu Gishi Den est une série sur des hommes rongés par les faux-semblants, noyés dans le prix du sang, destinés à mourir en vain, mourir pour rien de plus que de creuses paroles et de piètres idéaux dans une misère absolue et inévitable. Elle est en réalité une immense fresque historique tandis qu'années et souvenirs défilent autant que les remises en question guerrières dans une accumulation de récitatifs, Elle est un portrait douloureusement franc d'une période décharnée et moribonde, cristallisée par un homme qui n'a jamais abandonné, malgré la violence intrinsèque de son milieu.

Alex M.

MIBU GISHIDEN © 2014
by Jiro Asada, Takumi Nagayasu/HOME-SHA Inc.

© Natsu Hyuuga / Shufunotomo Infos Co., Ltd.
© Nekokurage, Itsuki Nanao / SQUARE ENIX

#SEINEN #HISTORIQUE #SUSPENSE

ENQUÊTE À LA COUR IMPÉRIALE

Apothicaire, mais aussi servante dans le quartier des femmes du palais Impérial, Mao Mao va faire face à de nombreux mystères.

LES CARNETS DE L'APOTHICAIRE, T. 1 À 11

de Ikki Nanao
et Nekokurage
Ki-oon, 12 tomes en VO,
7,95 €
À partir de 12 ans

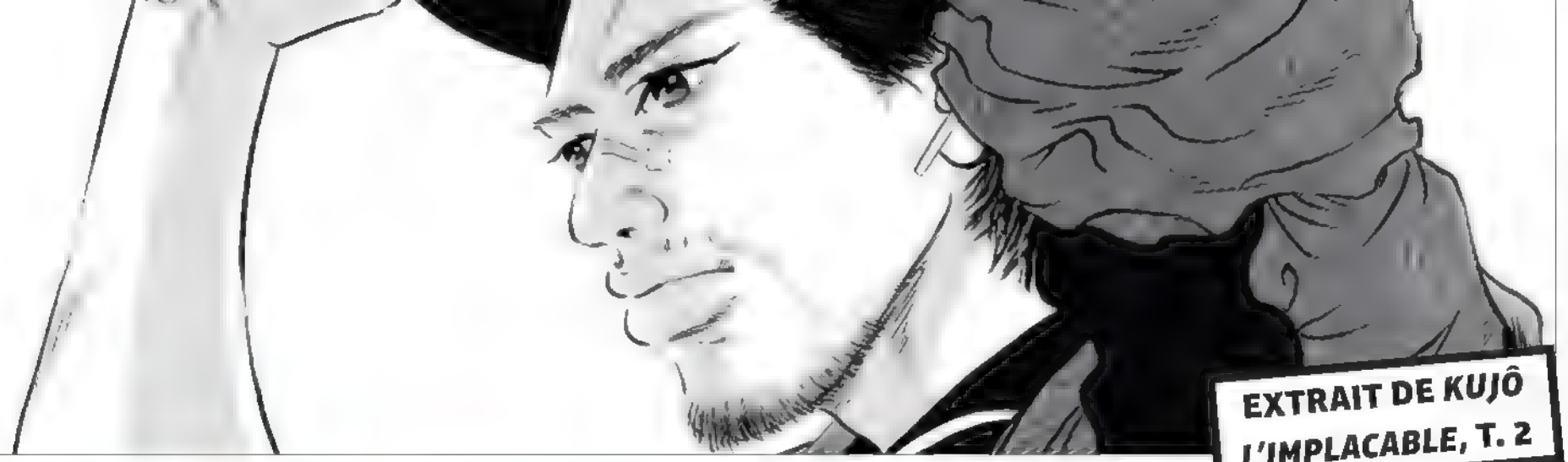
Adaptation des romans de Natsu Hyuuga, *Les Carnets de l'Apothicaire* nous ont enchantés dès le premier tome en mélangeant une enquête tortueuse et menée avec brio à des personnages hauts en couleur. La série reprend les dessins illustrant les romans pour donner vie à ses personnages, ce qui explique la similitude entre les deux séries de manga *Les Carnets de l'Apothicaire*, une seconde étant sortie en cette fin d'année, portée par Mana Books, scénarisé par Natsu Hyûga et Minoji Kurata.
Ici, Nekokurage illustre avec brio la Chine ancienne et lui donne une véritable existence à travers ses planches. Quant à Ikki Nanao, il met en scène une Mao Mao aux multiples facettes, jouant sur les codes de la cour autant que sur l'enquête. Mais c'est avant tout dans son sens de la narration que la série a su trouver sa place au fil des volumes. Les enquêtes sont brillamment découpées, une première partie dans un volume, la fin dans le suivant, créant de ce fait un cliffhanger particulièrement saisissant. Les mystères s'enchaînent et ne se ressemblent pas, évoquant tantôt les romans classiques du Juge Ti, tantôt des énigmes plus modernes. Les ressorts narratifs que sont l'obsession de Mao Mao pour les mystères et les plantes donnent du charisme et de la présence aux personnages. Au fil des tomes, *Les Carnets de l'Apothicaire* ont su continuer à nous enchanter tout en distillant mystère après mystère pour continuer de nous donner envie d'avancer.

Bénédicte Coudière

ZOZO
RANGE SA BIBLIOTHÈQUE

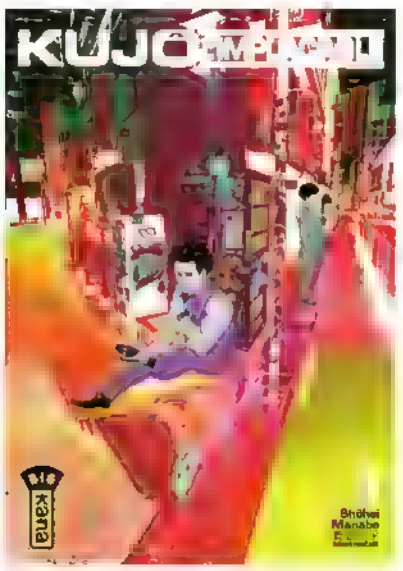
TÉLÉCHARGEZ

ZOO L'APP



EXTRAIT DE *KUJÔ L'IMPLACABLE*, T. 2

© 2021 Shohei MANABE



#SEINEN #SUSPENSE #DRAME

LA PAROLE EST À LA DÉFENSE

Début 2023, *Kujô l'implacable* arrivait en France avec un premier tome remarqué. La série de Shôhei Manabe tient-elle ses promesses ?

L'expression « être l'avocat du diable » semble avoir été inventée pour Taiza Kujô. Sans le sou, répudié par sa famille, l'avocat vit dans une tente sur le toit d'un immeuble. Bien qu'étant l'un des meilleurs de sa profession, il a pour seule motivation le souci de défendre ses clients. Ni sens moral, ni argent, ni célébrité ne comptent à ses yeux. De là, pourquoi ne pas travailler pour des yakuzas ? Après tout, les criminels sont des clients comme les autres…

PRÉSUMÉ COUPABLE

Après *Ushijima the Loan Shark*, Shôhei Manabe place *Kujô l'implacable* dans le monde de la pègre japonaise. Au fil des tomes, le lecteur suit les différents dossiers juridiques traités par Kujô. Leur point commun ? Le maître défend les membres du clan yakuza Fushimi.
Le charismatique avocat est un personnage clivant. Est-il vraiment un héros s'il fait en sorte qu'un chauffard échappe à la prison alors même qu'il a renversé un père et son fils ? Pour autant, n'a-t-il pas aidé une femme à récupérer l'héritage spolié de son père maltraité par les gérants d'une maison de retraite ? Là réside tout l'attrait du manga. Véritable casse-tête moral, le comportement de Kujô repose sur l'unique principe que tout humain mérite d'être défendu. Pour cela, il n'hésite pas à employer des méthodes plus que contestables.

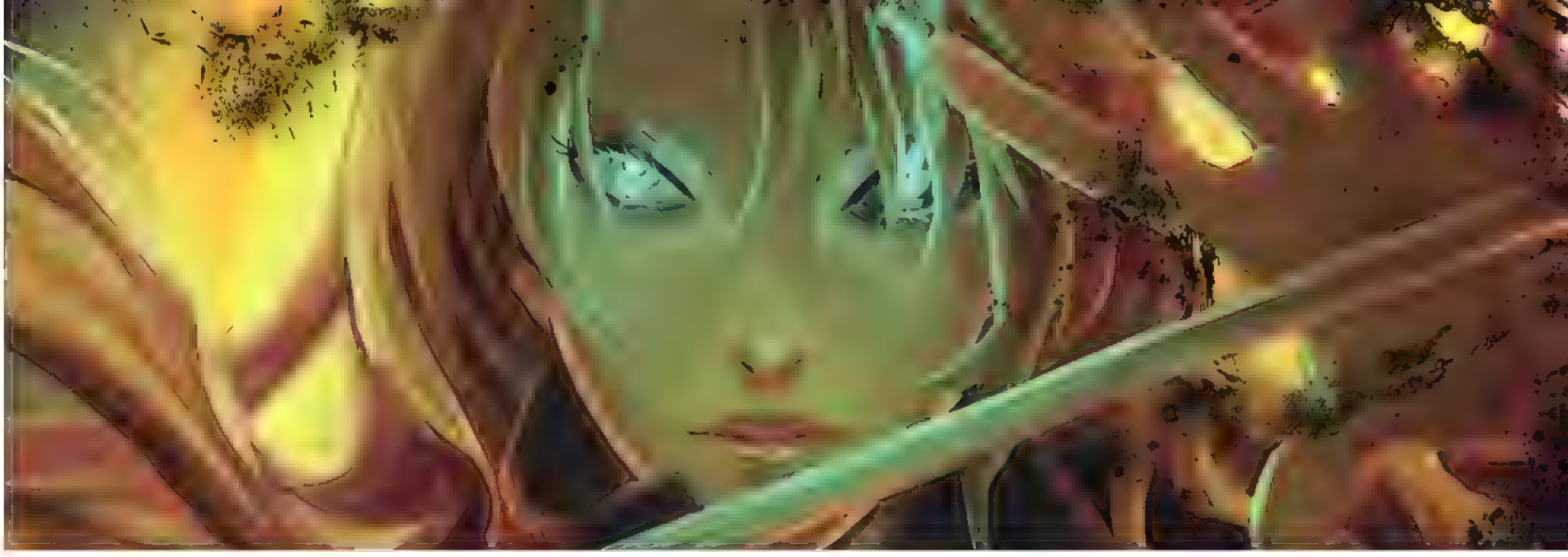
FIN DE PEINE ?

Graphiquement, Shôhei Manabe pratique le photoréalisme : une technique tout indiquée compte tenu du réalisme de son manga. Toutefois, les scènes sont souvent figées et la qualité du dessin peut être décevante selon les tomes.
La série est toujours en cours au Japon avec, pour l'instant, 9 tomes parus. Les lecteurs français peuvent donc se rassurer : le maître a encore de nombreuses affaires à résoudre.

Marine Lannot

KUJÔ L'IMPLACABLE, T. 1 À 4
de Shôhei Manabe
Kana, 9 tomes en VO, en cours, 7,70 €
À partir de 14 ans

PARTICIPEZ AU JEU-CONCOURS
sur zoolemag.fr



© Di Meo - Cab – Kana (Dargaud-Lombard s.a.)

ONEIRA, T. 1 À 4

de Cab et Federica Di Meo
Kana, premier cycle terminé, 7,70 €
À partir de 14 ans

#GLOBALMANGA #SUSPENSE #AVENTURE

EXTRÊME ONCTION

Avec ce tome, le cycle « L'enfant cauchemar » prend fin. Après un début très prometteur en juin 2022, où en est la série de dark fantasy *Oneira* ?

Arane Heos est l'une des plus grandes Épeires du royaume. Accompagnée de son page Bastione, elle chasse les cauchemars, des créatures démoniaques qui prennent possession des humains. Alors même qu'Arane délivre des innocents du Mal, des inquisiteurs sont à la recherche de sa fille adoptive, Venus. Entre mensonges maternels et douloureux secrets, les deux femmes devront échapper aux hommes du cardinal Lemegeton. Pourquoi ce dernier désire-t-il tant mettre la main sur Venus ?

DÉLICIEUSE PREMIÈRE COMMUNION

Le premier tome d'*Oneira* a été une belle découverte avec sa galerie de personnages attachants et badass, ses combats sanglants auréolés d'incantations magiques, ses créatures cauchemardesques et ses décors gothiques vertigineux. Très tôt, le scénariste Cab a posé les bases d'une intrigue solide, comprenant des relations mère-fille tendues et le poids du passé d'Arane si durement gardé secret. Plein de mystères, le récit apporte progressivement des réponses savamment distillées jusqu'à l'affrontement final du tome 4. Et la dessinatrice Federica Di Meo s'y connaît en affrontements ! Ses scènes de combats sont nerveuses à souhait. Ses décors sont magnifiques, comme ses couvertures et illustrations de début de chapitre.

LE DÉBUT DE LA FIN ?

Plutôt la fin du début ! Les éditions Kana avaient signé pour un premier cycle de quatre tomes, l'arc de *L'Enfant cauchemar*. Les lecteurs étant au rendez-vous, l'aventure se poursuit avec un nouveau cycle : *L'Ère des souverains*. Vivement la suite !

Marine Lannot

FOOL NIGHT, T. 1 À 5

de Kasumi Yasuda
Glénat, 7 tomes en VO, en cours, 7,90 €
À partir de 12 ans

#SEINEN #SUSPENSE #FANTASTIQUE

LES NUITS FOLLES DE *FOOL NIGHT* SONT-ELLES SOMBRES, TOUJOURS PLUS SOMBRES ?

***Fool Night* commençait, en avril 2022, par une dystopie. Prometteur dans un genre assez inclassable, Kasumi Yasuda n'a cessé de faire des expériences de styles… Au point de disperser ses trames scénaristiques.**

Depuis 100 ans, le monde est couvert d'un épais nuage tuant toute végétation. Pour survivre, l'humanité développe la transfloraison. Une technique qui consiste à implanter une graine dans le corps d'un mourant. La plante se nourrit alors de l'âme humaine. Durant deux ans, les transflorés vivent sur une allocation de 78 000 € avant de devenir des « sanctiflores ».

Toshiro, asphyxié par la pauvreté, décide d'en finir. Il s'intoxique pour se faire transflorer. Mais à peine obtient-il les 78 000 € qu'il se les fait voler. La malchance s'acharne sur lui jusqu'à ce qu'une amie, Yomiko, chirurgienne à l'institut de transfloraison découvre que Toshiro est capable de communiquer avec les sanctiflores. C'est inédit.

LE CARROUSEL DES GENRES

Dès les premières pages, l'univers sombre et lourd annonce la couleur. Et c'est bien la seule constante de la série. Car, si elle commence tel un drame à travers les péripéties de Toshiro, elle se poursuit comme un policier, lorsqu'il tente de retrouver des sanctiflores pour l'institut. Le genre change à nouveau pour du thriller, lorsqu'un serial killer transfloré attaque des civils. Puis ça change encore lorsque *Fool Night* prend une dimension franchement politique.
Sur les 5 tomes en français, Kasumi Yasuda change quatre fois le niveau de lecture. Et c'est à la lecture du quatrième que l'on comprend – ou que l'on décroche – qu'en réalité, le jeune auteur expérimente.

« KASUMI YASUDA A UN VÉRITABLE TALENT DE LA MISE EN SCÈNE »

Baigné dans les films sous haute tension – citant *Joker* de Todd Phillips – Kasumi Yasuda raconte un contexte social plutôt que le développement d'un personnage. Toshiro est le vaisseau qui nous permet de traverser l'univers que Kasumi Yasuda construit au fur et à mesure que sa réflexion évolue. Et il ne prend aucune pincette sur les inégalités et l'ingérence politique.

BON OU MAUVAIS ?

Fool Night s'éparpille à mesure que l'enjeu prend forme. Le lecteur n'a aucune garantie que l'auteur sait où il va. Cependant, la série explore de façon très intelligente les injustices sociales aux répercussions humaines glaçantes. Ne serait-ce que pour savoir comment les personnages vont se dresser face à l'horreur d'une société qui méprise les pauvres, ça vaut le coût d'en poursuivre la lecture. *Fool Night* est percutant. D'autant que Kasumi Yasuda possède un véritable talent de la mise en scène. Imprégnés de cinéma, son graphisme et sa narration visuelle sont brillants.

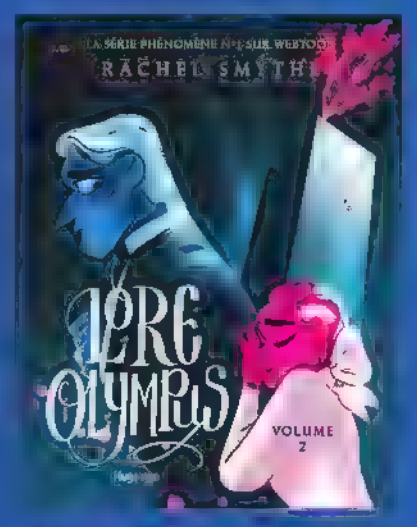
Fool Night ne remplit pas sa promesse, mais offre autre chose. Et pour ceux qui acceptent ce revirement, le voyage s'annonce tout aussi grandiose.

Alice Ma Lo

LE PHÉNOMÈNE WEBTOON N°1

LORE OLYMPUS

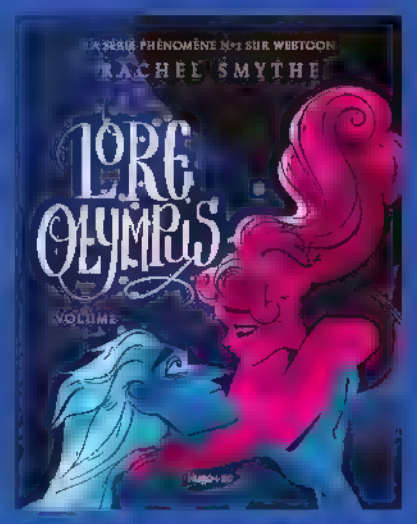
Lore Olympus Vol. 1



Lore Olympus Vol. 2

Des dessins stylisés
et une direction artistique
affirmée avec un univers
coloré envoûtant.

Japan Life



Lore Olympus Vol. 3

Lore Olympus Vol. 4

DÉCOUVREZ LA SUITE TANT ATTENDUE
DE LA SÉRIE LORE OLYMPUS

Lore Olympus Vol. 5

Will Eisner Comic Industry Awards 2022 & 2023

@NEOTOON_OFFICIEL

Hugo Publishing

© DUBU(REDICE STUDIO), Chugong, h-goon 2018 / D&C WEBTOON Biz

#WEBTOON #FANTASTIQUE #SUSPENSE

L'AVENTURE S'ACHÈVE...

Jinwoo est un chasseur de rang E, le plus bas. Jusqu'au jour où, des suites d'une mission qui tourne mal, il a la possibilité de dépasser son rang.

D'abord en light novels, puis en webtoon, *Solo Leveling* a su s'imposer comme l'un des manwhas les plus lus au fil des années, au point qu'une adaptation en anime et un jeu vidéo sont en préparation. *Solo Leveling* a joui d'un engouement particulièrement important ces dernières années. Série terminée en Corée du Sud en 2021, elle débarque en France la même année, et se termine à son tour en ce mois de décembre 2023 avec la parution en papier du douzième volume. Cette fresque épique raconte l'évolution de Jinwoo, chasseur de bas rang qui va grandir et gagner en force. « Mais à trop regarder l'abîme, c'est l'abîme qui regarde en vous », disait Nietzsche. Quel est donc le prix de cette évolution ?

Questionnant aussi bien l'humanité de son chasseur principal que la nature de cette société basée sur le classement, *Solo Leveling* est parvenu à trouver un équilibre entre l'action pure aux combats épiques et grandioses et les questionnements plus profonds et presque philosophiques. Ce monde aussi proche et éloigné du nôtre fascine et interroge, réutilise les codes du jeu vidéo et de l'héroïc fantasy pour donner quelque chose de connu, mais de différent.

ENTREZ DANS LE DONJON !

En seulement quelques années, *Solo Leveling* est devenu un véritable phénomène sur Internet, puisqu'il n'avait alors pas bénéficié du circuit traditionnel du livre papier : les romans ont

SOLO LEVELING, T. 1 À 12

de Chugong et Dubu
KBooks, 12 tomes en VO, en cours, 14,95 €
À partir de 12 ans

JOUEZ AU QUIZ
sur zoolemag.fr

« QUAND LE SUCCÈS N'EST PAS EXEMPT DE TRAGÉDIE »

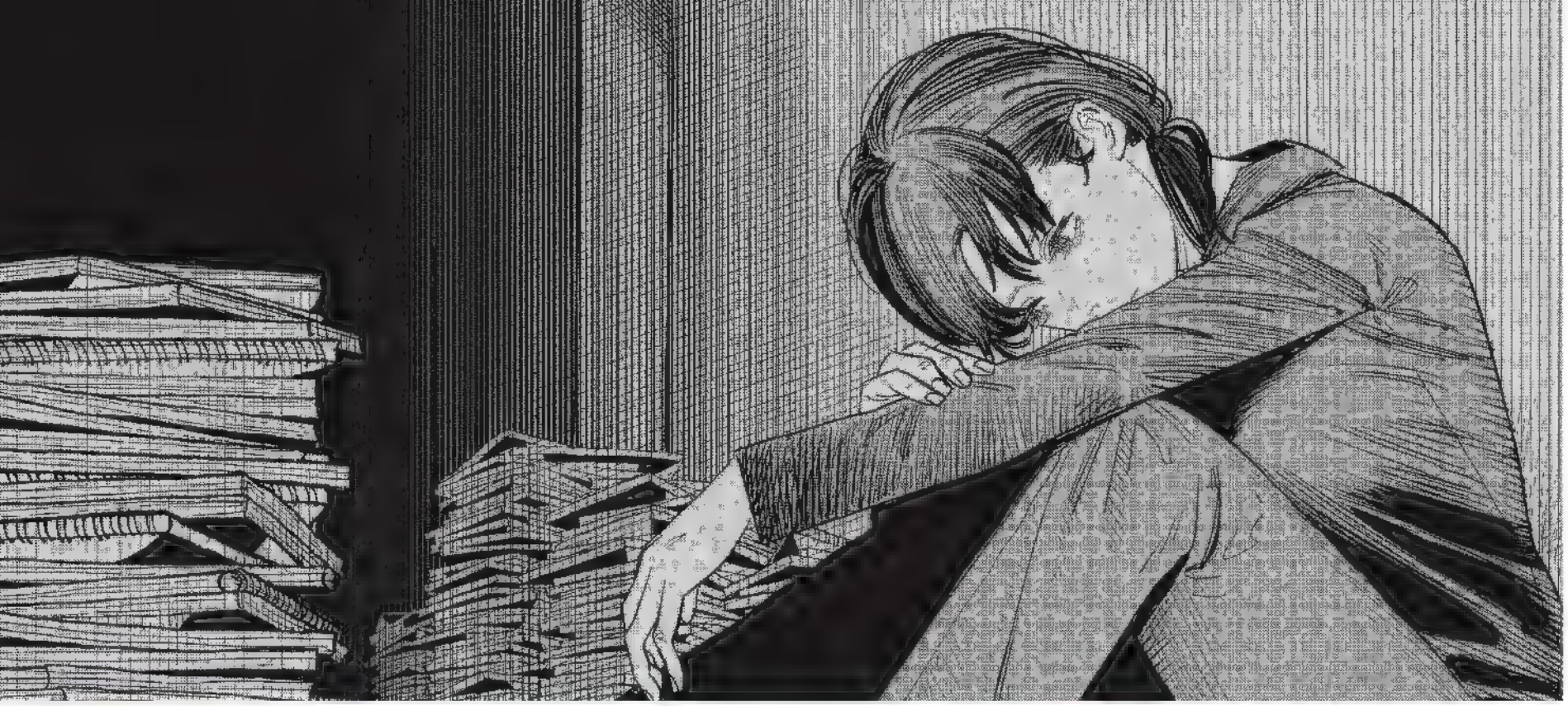
été publiés en ligne, puis la version webtoon a pris possession des différentes plateformes avant que l'édition papier ne s'y intéresse.

Mais le succès n'est pas exempt de tragédie : en juillet 2022, le dessinateur du webtoon, *Dudu* (Sung-Rak Jang) décède d'une maladie chronique. Un décès qui a posé la question de l'après : la série continuera-t-elle en spin-off ? Le scénariste, Chugong avait répondu en interview qu'il n'avait pour l'instant rien d'autre à raconter. Et les fans peuvent se rassurer en appréciant leur webtoon préféré en anime et en jeu vidéo, les projets étant en cours.

Rapidement, et avec brio, *Solo Leveling* s'est installé durablement dans le paysage éditorial. Les lecteurs sont nombreux, la version papier s'est rapidement hissée dans le top 10 des titres les plus vendus. Que ce soit grâce à son trait si expressif et dynamique, à son sens des couleurs qui donnent une véritable présence aux protagonistes et à l'environnement ou simplement à son histoire, évoquant l'ascension et la détermination d'un jeune chasseur destiné à ne pas avoir grand-chose, *Solo Leveling* a su toucher le cœur de nombreux lecteurs.

Bénédicte Coudière

© DUBU(REDICE STUDIO), Chugong, h-goon 2018 / D&C WEBTOON Biz



LOOK BACK © 2021 by Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA Inc.

LOOK BACK

de Tatsuki Fujimoto
Kazé Manga, one shot,
1,29 €
À partir de 12 ans

#SEINEN #FANTASTIQUE #ACTION

TATSUKI FUJIMOTO SANS SA TRONÇONNEUSE

Pour un lecteur de manga, le nom de Tatsuki Fujimoto est désormais associé à une série : *Chainsaw Man*. Un OVNI du shonen qui a conquis sa place au fil des parutions et a dépassé le demi-million de ventes en France. Mais Fujimoto, c'est une œuvre bien plus riche, que Crunchyroll a poussée ces deux dernières années. Petit panorama des pépites à découvrir.

Tandis que l'auteur marquait une pause sur la série qui lui a conféré le succès, Crunchyroll publie en France un one shot surprenant, mais très attendu : *Look Back*. En quelques semaines, il a cumulé plusieurs millions de vues sur la plateforme digitale *Shonen Jump+*. Il raconte le destin croisé de deux filles passionnées par la création de manga, mais avec un rapport très différent à l'exercice. L'une deviendra autrice d'une série à succès, l'autre, étudiante en arts. Avec le récit qui part en «et si» au milieu, *Look Back* marque les esprits par sa structure complexe au service d'un propos intense et porté par un dessin évolutif. Cela démontre combien Tatsuki Fujimoto est puissant dans la série, comme dans le récit court. Ce qui n'était en fait pas surprenant.

17-21/22-26 : PLUS QUE DES NOMBRES

À la fin du printemps 2022, l'éditeur français a publié deux mangas relativement inattendus : *17-21* et *22-26*. Ces intitulés font référence aux âges de production de l'auteur, de ces nouvelles indépendantes. Ce qui est passionnant, c'est la possibilité de découvrir la progression technique d'un auteur et d'un artiste. Ces récits sont largement perfectibles, mais ils témoignent dès le jeune âge, d'un bel esprit créatif. Il a fallu du temps et du travail à Fujimoto pour en arriver là où

« TATSUKI FUJIMOTO EST PUISSANT DANS LA SÉRIE, COMME DANS LE RÉCIT COURT »

il est aujourd'hui. Sa première série *Fire Punch* a été un excellent cadre d'apprentissage. Mais ce sont bien ces nouvelles dessinées qui montrent son évolution.

ADIEU ERI : OÙ EST LA RÉALITÉ

Une boucle s'est terminée début janvier 2023 avec la publication de *Adieu Eri*, un nouveau one shot, impressionnant à son tour. Un adolescent fan de cinéma met en scène son quotidien dans des films plus vrais que nature, mais pourtant scénarisés. Ce qu'il va reproduire avec une amie, Eri, qui lui demande de la mettre en scène elle aussi. Fujimoto surprend à nouveau les lecteurs avec une réflexion sur la réalité, la mise en scène de nos vies et l'immortalité conférée par les outils digitaux. *Adieu Eri* glace autant qu'il touche.

Autant de propositions qui ont permis à l'éditeur français de tempérer la pause prise par Tatsuki Fujimoto, jusqu'au retour de *Chainsaw Man* pour une saison 2, au printemps 2023. Fans de l'auteur, si vous aviez manqué ces quatre mangas, ne retardez plus votre lecture.

Yaneck Chareyre

© Toryumon Takeda 2018 / Futabasha Publishers Ltd.

BADDUCKS, T. 1 À 3
de Toryumon Takeda
Ki-oon, 4 tomes en VO, série terminée, *7,95 €*
À partir de 14 ans

#SEINEN #SCIENCEFICTION #SUSPENSE

PAS DE RATÉS POUR LES DÉRATÉS

L'être dans la grande valse de la domination. Peut-on échapper à la vilainie comme on espère échapper à la roue du karma ?

Un grand gaillard à la vie bien rangée tombe dans la pire des abîmes lorsqu'il est rattrapé par d'innombrables dettes familiales. Fini l'optimisme et bienvenu au travail mafieux forcé. Contraint de tout abandonner et de vendre son corps pour rembourser la faramineuse somme qu'il doit soudainement, Morgan se réveille perclus après être passé sur le billard. Délesté de son identité légale et de quelques organes, il se retrouve en outre cyborg branlant à la poigne de fer et à la surchauffe facile. Le gang qui possède dorénavant tous les droits sur son existence le pousse à s'enfoncer éternellement dans une servitude droguée dont il ne comprend pas les contraintes, mais qu'il pressent en tout point létal pour son intégrité physique et mentale.

LE SURHUMAIN DÉSHUMANISÉ

Coincée dans un bourbier similaire, Lisa se débat avec les menottes métaphoriques que le même clan lui a imposées. Contrairement à Morgan, cependant, elle a de la valeur à leurs yeux et une volonté de liberté qui va provoquer des étincelles. Elle est en effet la dernière représentante de son espèce, cobaye indispensable au maintien du petit système criminel qui les cloue au sol. Morgan, Lisa et un acolyte de dernière minute

« UNE SÉRIE D'ACTION QUI SAIT GÉRER SON RYTHME NARRATIF »

aussi surprenant que compliqué à gérer franchissent le Rubicon en tentant une échappée rocambolesque qui initiera une course-poursuite intense.

LES QUATRE ENFERS EN L'AIR

Badducks initie une fuite en avant qu'on croirait suffisamment porteuse pour pouvoir durer indéfiniment et pourtant s'arrête net. Pas de flemmardise narrative dans cette série d'action qui sait gérer son rythme narratif, notamment en optant pour un pivot central en forme d'ellipse qui se joue de l'astuce scénaristique ronronnante des grandes séries à succès traînant en longueur. L'autrice articule radicalement son récit, lui permettant ainsi de mobiliser avec une emphase en deux temps toute information distillée au long du récit sans délayer. *Badducks* est une plante rare et rayonnante bienvenue dans une jungle entrelacée de récits dont les genres se recoupent systématiquement.

PAS DE ZIGZAG

La série abandonne une linéarité aventureuse facile pour concentrer ses thèmes autour de l'idée de conséquence. L'autrice nous met ainsi face aux indispensables conséquences d'impérieux changements drastiques et se permet au passage de changer le paradigme thématique de sa série, en plus de faire trembler le rapport de force antagoniste fondamental. Initialement autoéditée, la série se renforce de l'intelligence et de la passion d'une autrice qui a parfaitement saisi la liberté que lui octroyait ce format.

Alex M.

© Toryumon Takeda 2018 / Futabasha Publishers Ltd.

© Shun Umezawa / Kodansha Ltd

DARWIN'S INCIDENT, T. 1 À 5

de Shun Umezawa
Kana, 5 tomes en VO, en cours, 7,70 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #SCIENCE-FICTION #IDÉOLOGIE

DARWIN'S INCIDENT : LE MANGA POLITIQUE, CA EXISTE !

Depuis juillet 2022, Kana publie en France une série trop discrète pour sa valeur : *Darwin's Incident* de Shun Umezawa. Alors que le tome 5 vient de sortir, voici pourquoi un large public peut et doit s'intéresser à cette série.

Charlie est un humanzee. Un adolescent hybride d'humain et de chimpanzé. Cela lui procure un statut très particulier. Est-il un animal ? Un humain ? Un objet ? Autour de lui, les sentiments s'exacerbent. Une organisation terroriste antispéciste veut faire de lui son chef et le symbole d'une lutte violente contre les humains. Aux côtés de son amie Lucy, Charlie va tenter de trouver sa propre voie.

DES LECTORATS POTENTIELS VARIÉS

Alors, qui donc peut acheter et aimer *Darwin's incident* ? Les adolescents d'abord. Charlie est à leur image. Il a leur âge, est pétri de doutes comme eux. Ce récit de questionnement sur les rapports entre humains et animaux fera sens pour cette génération qui développe un rapport particulier à l'altérité animale.
Les militants antispécistes trouveront eux aussi motifs de satisfaction dans ce manga. Leurs opinions sont considérées avec respect. Elles trouvent des illustrations concrètes qui peuvent soutenir leur propos.
Les adultes agacés par les antispécistes, paradoxalement, pourront aussi y trouver leur bonheur. Shun Umezawa construit un récit sur le fil du rasoir, qui appelle terroristes les adeptes

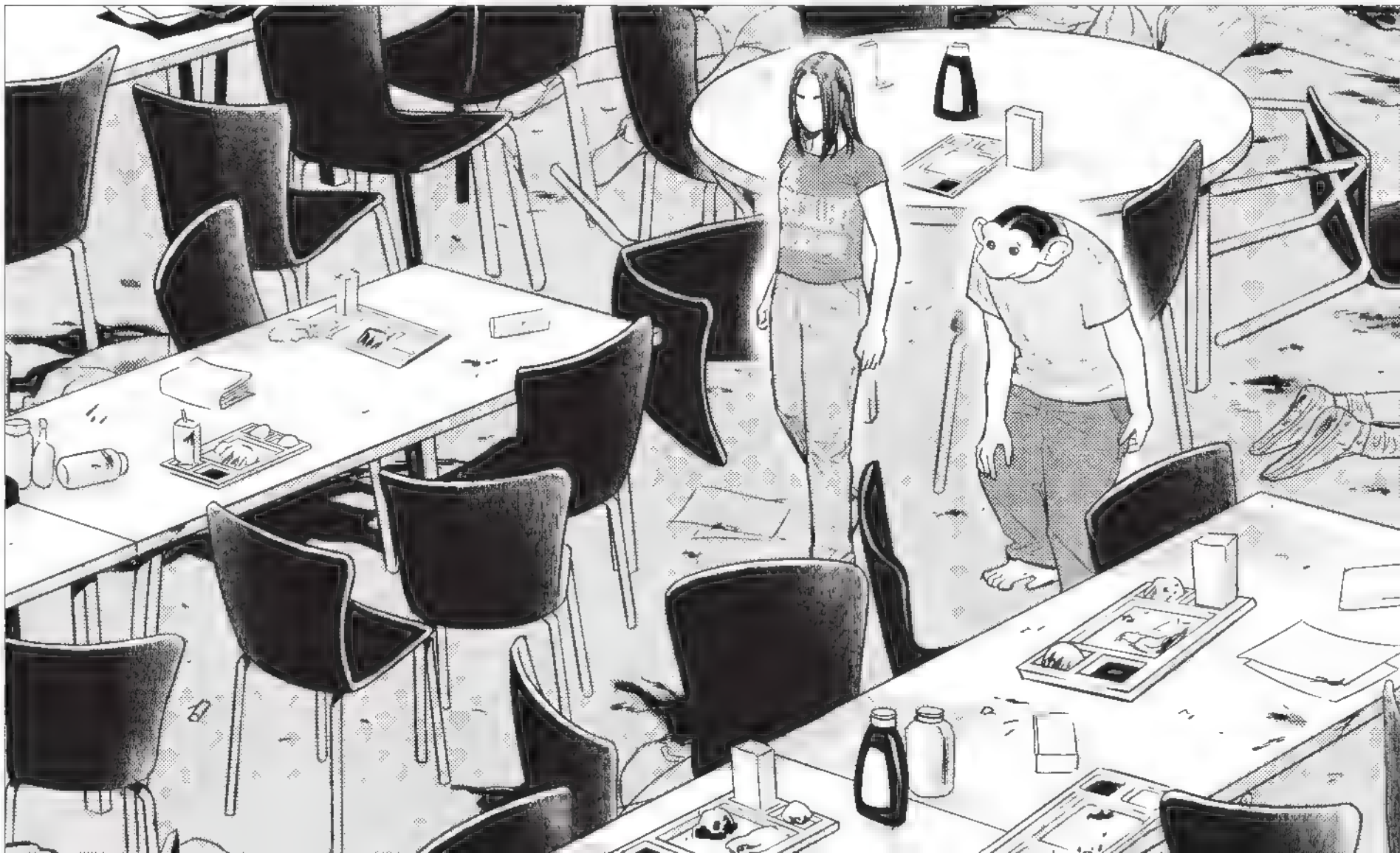
« LE DESSIN EST CLAIR, FIN, PARFAITEMENT LISIBLE »

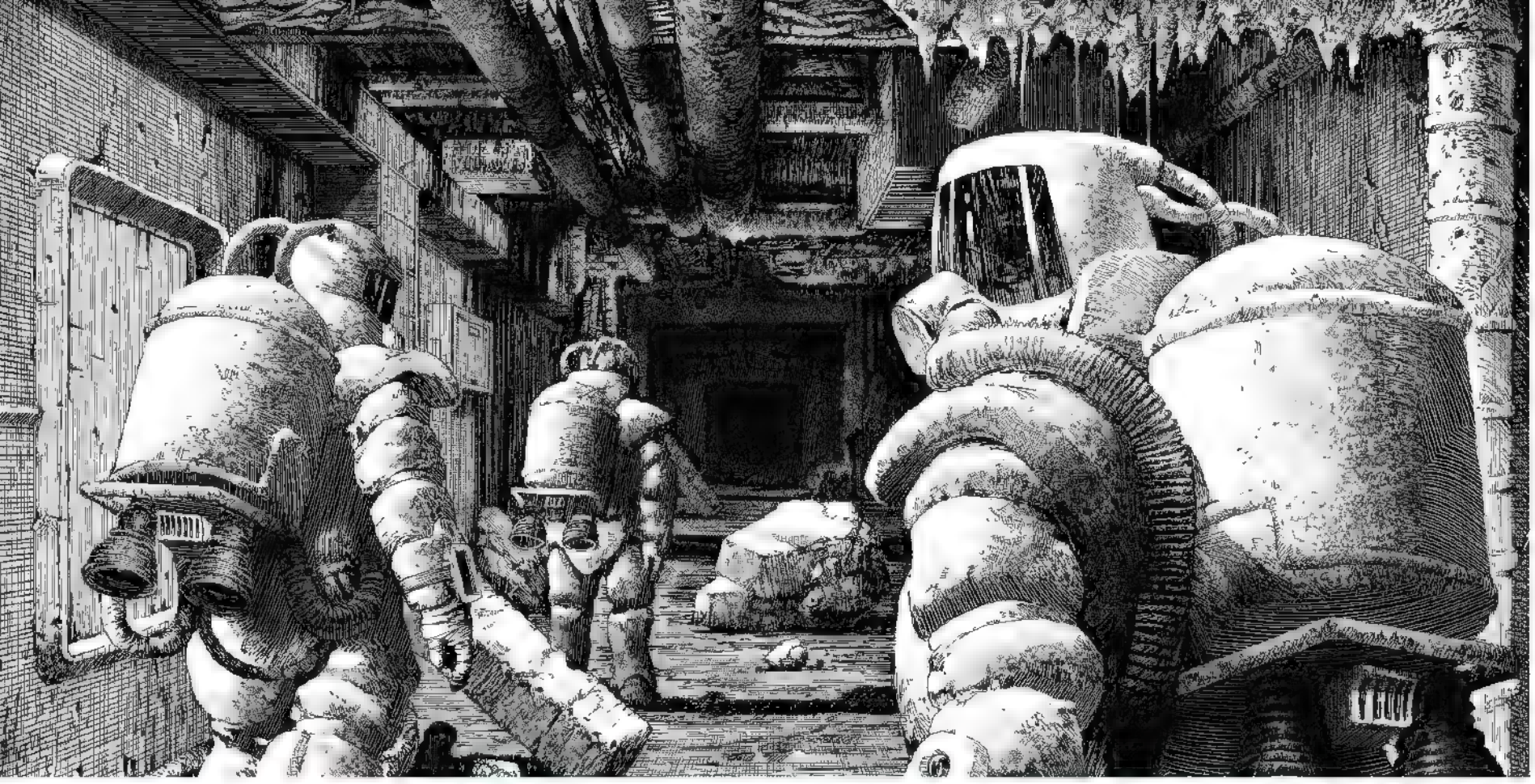
de l'action violente et place ces personnes sous la coupe d'un manipulateur glacial et malsain. Difficile de glorifier de tels personnages.

AVANT TOUT, UN BON MANGA

Mais en fait, ce sont tous les lecteurs de manga qui peuvent apprécier cette série.
Le dessin est clair, fin, parfaitement lisible. Même un lecteur de BD franco-belge un peu ouvert d'esprit pourra s'y retrouver. Les découpages de pages sont du même niveau. Umezawa ne se prive pas d'introduire des scènes d'action dans une trame très cérébrale, très orientée introspection. Et quand il le fait, c'est avec un sens du cadrage très cinématographique qui rend l'enchaînement de cases facile à parcourir.
C'est enfin une histoire pleine de rebondissements que l'on imagine tout à fait pensée en avance. C'est une écriture de personnages touchante, pleine d'émotions riches et variées.
Darwin's incident est donc la preuve que l'on peut écrire une série manga politique intelligente, engagée et nuancée, tout en étant divertissante et bourrée d'action. Un assemblage de qualités qui mérite bien l'achat à Noël, des cinq tomes disponibles chez Kana.

Yaneck Chareyre


© Shun Umezawa / Kodansha Ltd



© Shiro Kuroi / Ki-oon

LÉVIATHAN, T. 1 À 3

de Shiro Kuroi
Ki-oon, série terminée,
9,95 €
À partir de 14 ans

#SEINEN #SCIENCEFICTION #PSYCHOLOGIQUE

UN PEU PLUS QU'UN *BATTLE ROYAL* SF

***Léviathan*, c'est une série signée par Ki-oon tandis que le Japon n'était pas intéressé. C'est la France qui a poussé ce titre qui a fini par être acheté par la Shueisha et publié sur *Jump+*. Le premier tome laissait penser à un *Battle Royal* dans l'espace. Les trois tomes confirment-ils cette première impression ?**

Le pitch de base était simple est assez connu : une classe d'adolescents commence à se massacrer les uns les autres quand leur vaisseau spatial de transport explose et qu'une seule personne pourra accéder à la capsule de survie. Une version spatiale du *Battle Royal* écrit (comme roman) et scénarisé en manga par Koshun Takami, et dessiné par Masayuki Taguchi.

LA FORCE DU RETOURNEMENT DE SITUATION

Force est de constater que les deux premiers tomes collent parfaitement à ce genre. Un sérieux manque d'intérêt plane alors sur *Léviathan*, qui ne s'offre pas le message politique développé dans l'œuvre de Takami. Mais la fin du tome 2 ne laisse plus que trois protagonistes dans cette bataille. Alors qu'il reste un tankobon entier à découvrir. C'était le signe que la série cachait quelque chose depuis le début.
Sans vous divulgâcher les révélations, rappelons quand même la présence de ce trio d'explorateurs d'épaves, explorant celle du *Léviathan* et devenant nos guides à travers les exactions des enfants via un journal. Des personnages tous porteurs de casques intégraux. Et ce n'est finalement pas innocent…

« LE TOME 3 RÉVÈLE TOUT CE QUE L'AUTEUR AVAIT VOLONTAIREMENT CACHÉ »

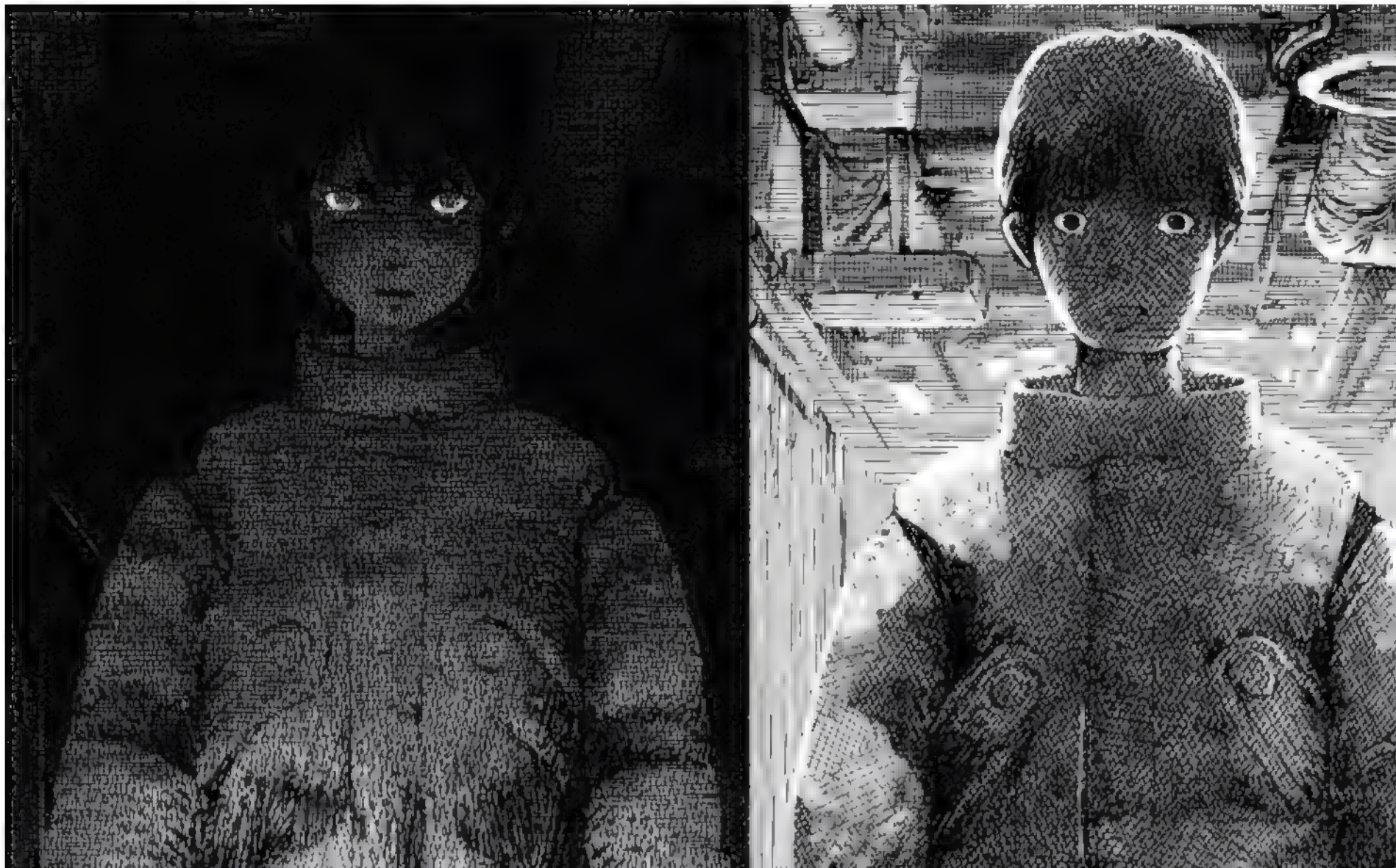
UN RÉCIT FINALEMENT HUMAIN ET PSYCHOLOGIQUE

Donc non, Shiro Kuroi n'a pas souhaité prendre d'angle politique pour son *Battle Royal* de l'espace. Il a pris celui de l'humanisme. Dit comme ça, c'est surprenant, mais le troisième tome révèle tout ce que l'auteur avait volontairement caché. Il apporte alors un regard surprenant, original, qui confère beaucoup plus d'intérêt aux deux premières parties. L'auteur a manipulé son lecteur de bout en bout. Un pari risqué, mais qui a porté ses fruits, puisque la série a finalement très bien fonctionné au Japon. Les lecteurs ont fait confiance à Kuroi pour leur apporter plus qu'un remake banal. Et ils ont eu raison.

Sans doute que le dessin rugueux et intense de l'artiste aura aussi convaincu nombre de lecteurs de lui faire confiance. Tant de talent graphique ne pouvait pas cacher une histoire plate et sans intérêt.

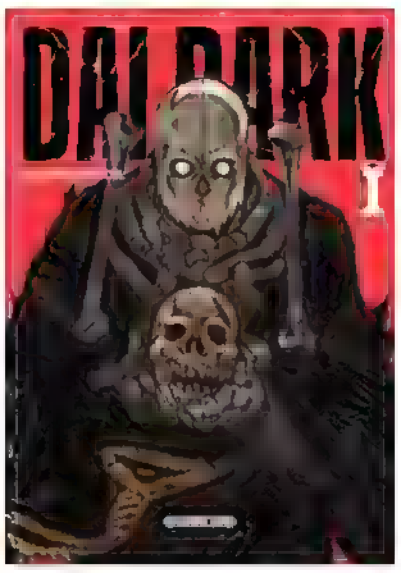
Léviathan est donc, avec ses trois tomes, une très bonne idée de cadeau de Noël pour des lectrices et lecteurs de mangas amateurs de récits violents et psychologiques.

Yaneck Chareyre



© Shiro Kuroi / Ki-oon

DAI DARK © 2019 Q-HAYASHIDA / SHOGAKUKAN



DAI DARK, T. 1 À 5

de Q Hayashida
Delcourt/Soleil, 6 tomes en VO, en cours, 12,99 €
À partir de 14 ans

#SHONEN #SCIENCEFICTION #SPACEOPÉRA

DAI DARK, DIGNE PETIT FRÈRE DE DOROHEDORO ?

Q Hayashida a conquis le monde armé de son style borderline avec *Dorohedoro*. À peine la série terminée, elle est de retour avec *Dai Dark* au style toujours aussi glauque et frappadingue. On prend les mêmes, et on recommence ?

Sanko Zaha, aux os dits magiques, fuit à travers l'espace infini avec son fidèle Sakadoh pour échapper aux malfrats qui veulent sa peau (les os). De périple en périple, il retrouve son immortelle amie Death Delamort et rencontre l'infernal Tocard, tout aussi immortel. Les protagonistes, alliés de circonstance, sont pourchassés par la société PhotoForce et le culte de Lighthead. Ils sont appelés les 4 calamités et s'apparentent aux 4 cavaliers de l'Apocalypse.

Pour ceux qui ont aimé *Dorohedoro*, *Dai Dark* est parfait. Même ambiance loufoque et même design volontairement sale. Mais c'est le bazar, et pas que dans le dessin – au demeurant, très pêchu. Les 3 premiers tomes tricotent entre passé et présent, dévoilant pêle-mêle les personnes et les enjeux. La série est un exutoire comique, une cour de récréation animée par une violence absurde et jubilatoire. *Dai Dark* défoule. Mais les tomes 4 et 5 emmêlent l'intrigue comme une pelote de tripes. La tension s'effiloche. Les héros évacuent toutes leurs préoccupations tant la mort ne les atteint pas. Tandis que leurs

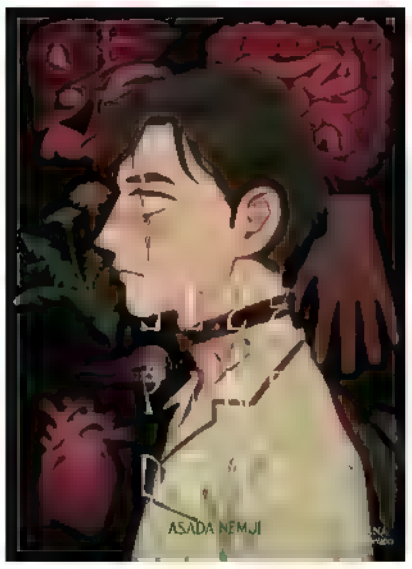
« À SE DEMANDER SI Q HAYASHIDA SOUHAITE RACONTER QU'IL EST VAIN DE SE DÉBATTRE FACE AU ROULEAU COMPRESSEUR CAPITALISTE »

adversaires se lancent dans une course à la puissance qui ne nous sort pas du tout du réel.

À se demander si Q Hayashida souhaite raconter qu'il est vain de se débattre face au rouleau compresseur capitaliste.
Dai Dark va plus loin dans le trash et garde son côté borderline rafraîchissant. Mais l'autrice a tout intérêt à remettre un peu d'enjeux dans ses tomes pour que la série joyeusement déjantée continue d'amuser son lectorat.

Alex M.

DAI DARK © 2019 Q-HAYASHIDA / SHOGAKUKAN



SLEEPING DEAD

de Nemui Asada
Hana, 2 tomes en VO,
série terminée, 7,95 €
Pour public averti,
de plus de 16 ans

#YAOI #HORREUR #LGBT+

MOVE YOUR (DEAD) BODY

Dans le charnier pléthorique d'interactions corporelles abruptes se dresse parfois la main zombifiée d'un récit qui décide de ne pas être une excuse.

M. Sada est mort. Dead, décédé, trépassé, indéniablement refroidi. Il a été lardé de coups de couteau, point final. Et pourtant, M. Sada continue de se mouvoir, de percevoir, d'émettre des pensées, d'ingurgiter…
Son point final s'est transformé en point virgule à cause de l'intervention pas vraiment altruiste de Mamiya, archétype dégarni du savant fou noyé dans ses propres illusions de réussites scientifiques impies. Sa toute nouvelle demi-vie n'est pas des plus simples. Mamiya expérimente notamment sur son corps défendant, principalement à vif. En outre, une toute nouvelle obligation de cannibalisme remet en question l'entièreté de son code moral. Cette existence maudite sera-t-elle soutenable ? Dévorer délicatement des criminels sélectionnés soigneusement suffira-t-il à faire pencher la balance ? Mamiya est-il un détraqué scientifique comme un autre ?

POKER FACE MORTUAIRE

Le récit, empli d'un stoïcisme à toute épreuve, aurait pu être un pur polar. Nemui Asada, déjà habituée aux Boy's love qui remuent, choisi de ne pas s'extraire de son domaine de prédilection, mais plutôt d'enlacer son récit en usant des éléments sentimentaux qu'elle maîtrise pour plonger au cœur de ce qui fait l'humain.

Mamiya est-il Pygmalion ou Frankenstein ? Le duo est principalement impavide. Leurs interrogations ne leur font pas perdre le contrôle. La froideur

et la rigidité cadavériques qui habitent leurs premières interactions initient la création d'une ambiance de méfiance aussi tendue que calme. Leur lien est ténu, étrange, complexe. Que se cache-t-il derrière l'apparente aléatoirité de cette rencontre, puis de cette séquestration psychologique ?

« LE RÉCIT, EMPLI D'UN STOÏCISME À TOUTE ÉPREUVE, AURAIT PU ÊTRE UN PUR POLAR »

ROMÉO ROMÉRO

La série se permet, en seulement deux tomes, de poser des bases solides, de créer des corrélations qui ne s'enfoncent pas dans le pathos misérable, de toucher du doigt tout ce qui fait l'ADN d'un Boy's love sans appuyer outre mesure, de renforcer son récit par des éléments qui ne sont pas de simples prétextes et de nous laisser dans un flou fascinant empli de la crainte constante d'une aggravation drastique (et à priori inévitable) de la situation.

Leur compréhension mutuelle mute et s'enrichit admirablement, par évolutions discrètes très naturelles, tandis que lecteurs et lectrices se rongent les sangs en attendant le dérapage avec angoisse. Ce glissement d'ambiance porte le récit jusqu'à un final en une apothéose de sentiments conflictuels qui cristallise toute la pertinence de l'autrice en un très beau moment narratif.

Alex M.

SLEEPING DEAD © Nemui Asada, Éditions Hana 2022

#JEUXVIDÉO #SÉLECTIONZOO #NOËL

UNE LARGE SÉLECTION POUR METTRE SOUS LE SAPIN

Nos chroniqueurs ont pensé à vous encore une fois ! Découvrez la jolie liste de Noël de Bénédicte Coudière et Julien Foussereau et faites vos choix, ou pas !

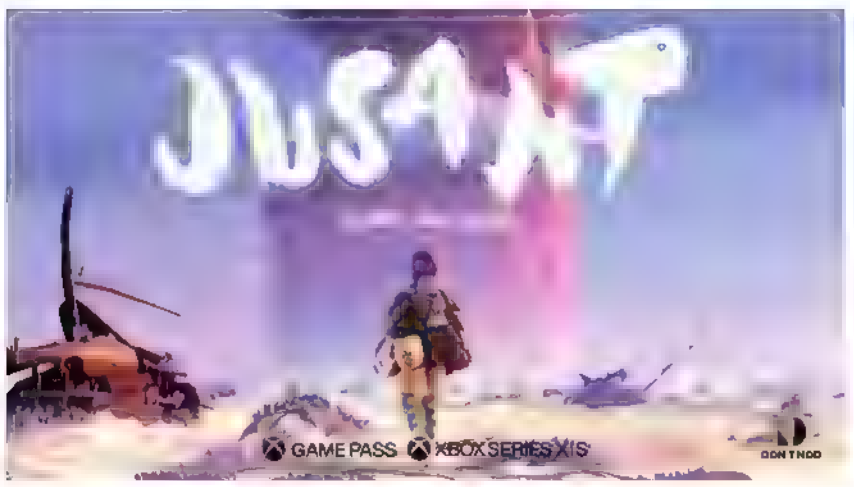
UNDER THE WAVES

Parallel Lines

Années 1970, Mer du Nord. Un plongeur professionnel accepte une mission en solitaire dans une station sous-marine pour le compte d'une compagnie pétrolière afin de fuir un traumatisme. Mais ses activités de monitorage quotidien vont être progressivement perturbées par des éléments inexplicables. Manette en main, *Under The Waves* ressemble à ces jeux en monde semi-ouvert avec des missions à accomplir pour faire progresser l'histoire. Dans le grand bleu, on commence doucement par se rendre vers des points d'intérêts avec notre sous-marin monoplace pour ensuite nager dans sa tenue d'homme-grenouille. Si la conduite du récit interactif n'est pas toujours subtile, *Under The Waves* excelle à restituer avec une aisance stupéfiante toute la beauté et la complexité de la vie aquatique, de la splendeur bleutée dans laquelle s'ébat une faune majestueuse que l'on prend plaisir à photographier à l'oppression sombre et dangereuse des profondeurs. D'autant qu'il appuie intelligemment un message écologique fort et nécessaire de dénonciation de la destruction des ressources marines par l'industrie pétrolière n'hésitant pas à mentir à l'opinion publique.

Disponible sur PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series et Xbox One, 39,99 €

Bénédicte Coudière



JUSANT

de Don't Nod

Avez-vous envisagé de raconter une histoire en grimpant une immense montagne ? *Jusant*, le dernier-né du studio français Don't Nod (*Life is Strange*, *Harmony : Fall of Rêverie*, etc.). Ambiance colorée et méditative, gameplay privilégiant votre ascension, univers fantastique, la narration de Jusant se présente comme une aventure captivante et fantastique.

Disponible sur Steam, Xbox et PlayStation, 24,99 €

Julien Foussereau

WITCH ON THE HOLY NIGHT

de Aniplex

Le visual novel sorti exclusivement au Japon en 2012 débarque en France, sur Nintendo Switch, PS4 et PC. Dans les années 80, alors qu'une rumeur raconte que des sorcières vivent dans un manoir un peu isolé, trois personnages vont voir leur destin s'entrechoquer. Une intrigue forte, portée par des personnages hauts en couleur, malheureusement non traduit en français, mais qui mérite le coup d'œil pour la force de son intrigue et de ses graphismes.

Disponible sur Switch, PlayStation et Steam, 46,99 €

Julien Foussereau

PERSONA 5 TACTICA

de Atlus

Fort de ses neuf millions d'unités écoulés, la famille de jeux de rôle japonais *Persona 5* n'en finit pas de faire des petits. Dernière déclinaison en date, *Tactica* plante son cadre dans un univers parallèle au récit canonique premier tout en adoptant un gameplay dit stratégique, à savoir avec un terrain de jeu où l'on évolue de case en case et un système d'affinité d'armement. On peut compter sur Atlus pour produire un gameplay efficace et cohérent. On notera toutefois une légère tendance à exploiter le filon tout en repoussant encore la sortie d'un très attendu *Persona 6*…

Disponible sur PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series, Xbox One et Nintendo Switch

Bénédicte Coudière

EXTRAIT DE *JUSANT*

EXTRAIT SUPER MARIO RPG

DRAGON QUEST MONSTERS : LE PRINCE DES OMBRES

de SquareEnix

Suite à une malédiction, Psaro est incapable de faire couler le sang des monstres. Il décide de combattre autrement : en devenant meneur de monstres, à la tête d'un nouveau type d'armée. Le voilà donc parti à l'aventure. D'autant que Psaro va découvrir qu'il peut combiner deux monstres pour en faire un plus puissant. Parcourez le monde à la recherche du plus fort des monstres !

Disponible sur Switch, 59,99 €

Julien Foussereau

SUPER MARIO RPG

de Nintendo

Les Japonais ont découvert *Super Mario RPG* dès 1996 quand les Européens n'ont pu en profiter en dématérialisé qu'en 2008. Aujourd'hui, cette première expérience de Mario dans le jeu de rôle avec combats au tour par tour connaît les joies du toilettage pour Switch. Si l'affichage en vue isométrique est respecté, *Super Mario RPG* voit ses graphismes rondelets en 3D remis au goût pour des nostalgiques, et vont permettre à ceux qui étaient passés à côté de réaliser que le plombier sautillant est décidément à l'aise dans bien des genres vidéoludiques, y compris le « Japan-RPG » qui n'est pas vraiment connu pour le dynamisme ayant fait la réputation de Mario.

Disponible sur Nintendo Switch, 49,99 €

Bénédicte Coudière

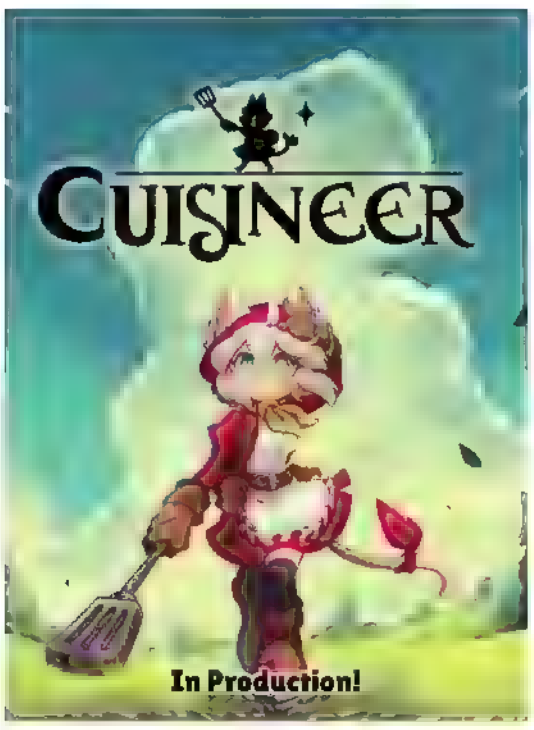
TINTIN REPORTER: LES CIGARES DU PHARAON

Pendulo Studios

Tintin et le jeu vidéo, c'est l'histoire d'une succession de rendez-vous manqués, entre les jeux de plateforme en 2D mal optimisés de Infogrammes dans les années 1990 et celui, oubliable, d'Ubisoft Montpellier basé sur le film de Steven Spielberg. Microids, éditeur français spécialisé dans les adaptations vidéoludiques de bandes dessinées, a annoncé avoir acquis les droits pour produire une aventure mettant en scène le légendaire reporter du *Petit Vingtième*. Et pas n'importe laquelle : *Les Cigares du pharaon*, considérée par les tintinophiles comme celle gravant dans le marbre les éléments les plus constitutifs du mythe. On ne sait que peu de choses sur ce projet à paraître début novembre si ce n'est que les Espagnols de Pendulo Studios sont à la manœuvre. Si leur connaissance avérée du *point and click* leur a permis d'engendrer l'honorable trilogie *Runaway*, force est d'admettre qu'ils sont en perte de vitesse depuis bientôt dix ans. Enfin, la direction artistique, plus proche du film de Spielberg que de la ligne claire de Hergé, ne sera pas du goût de tous.

Disponible sur PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series, Xbox One et Nintendo Switch, 59,99 €

Bénédicte Coudière



CUISINEER

de BattleBrew Productions et Marvelous Europe

Explorez des donjons, récupérez de la nourriture et cuisinez pour servir ensuite vos clients dans votre restaurant ! Ce rogue like se présente comme un jeu au graphisme adorable, mélangeant à la fois exploration de donjons et gestion de votre restaurant. Et ce n'est pas tout ! Ici, pas d'épée, de bouclier, etc., mais bien une spatule, un couvercle et autre fourchette acérée ! Décalé, joyeusement adorable, *Cuisineer* n'attend plus que vous pour cuisiner !

Disponible sur Steam

Julien Foussereau

EXTRAIT DE TINTIN REPORTER : LES CIGARES DU PHARAON

CHAIN somnia

チェインソムニア

#JEUDESOCIÉTÉ #ÉQUIPE #SOMMEIL

RÉVEILLEZ-VOUS !

La nuit porte peut-être conseil, mais il arrive aussi qu'elle devienne un cauchemar. *Chainsomnia* nous plonge dans une course contre la montre où il faut se libérer des chaînes du Daemon.

CHAINSOMNIA

Un jeu supervisé par Seiji Kanai et Shou Shirasaka
Japanime Games & Delight Works inc,
1 à 4 joueurs à partir de 14 ans, 40 à 60 min, 39 €

Aux temps anciens, dans un pays lointain, les enfants étaient la proie d'un mal profond. Pris au piège d'un sommeil inexplicable, rien ne pouvait les réveiller. La terreur régnait parmi la population, la rumeur prétendait que si rien n'était fait, les enfants resteraient prisonniers de leur sommeil pour toujours. Ce que tout le monde ignorait, c'est que cette malédiction était l'œuvre d'un Daemon capturant les âmes des enfants dans son château des rêves. Son objectif : assouvir sa faim de peurs durant leurs tentatives d'évasion. Aujourd'hui, c'est vous qui êtes les prisonniers du Daemon, pris au piège dans le château des cauchemars, vous devez trouver la sortie avant d'être prisonniers à jamais.

LE DAEMON DE MES RÊVES

Chainsomnia est un jeu coopératif réunissant de 1 à 4 participants (il existe un mode solo) formant un groupe d'enfants enfermés dans le château du Daemon. Devant parcourir le labyrinthe de pièces composant l'antre du monstre, les personnages vont affronter de nombreux cauchemars en misant sur leurs compétences individuelles et collectives. Mais chaque fois qu'un des enfants est effrayé, la chaîne qui enveloppe son esprit se resserre de plus en plus, entravant ses capacités d'action. Plus l'étreinte est forte, plus les personnages sont entraînés près des cages où leurs âmes resteront piégées pour l'éternité, à moins d'être apaisées.

Et l'objectif est aussi de ne pas traîner dans le château au risque d'y rester enfermés à jamais.

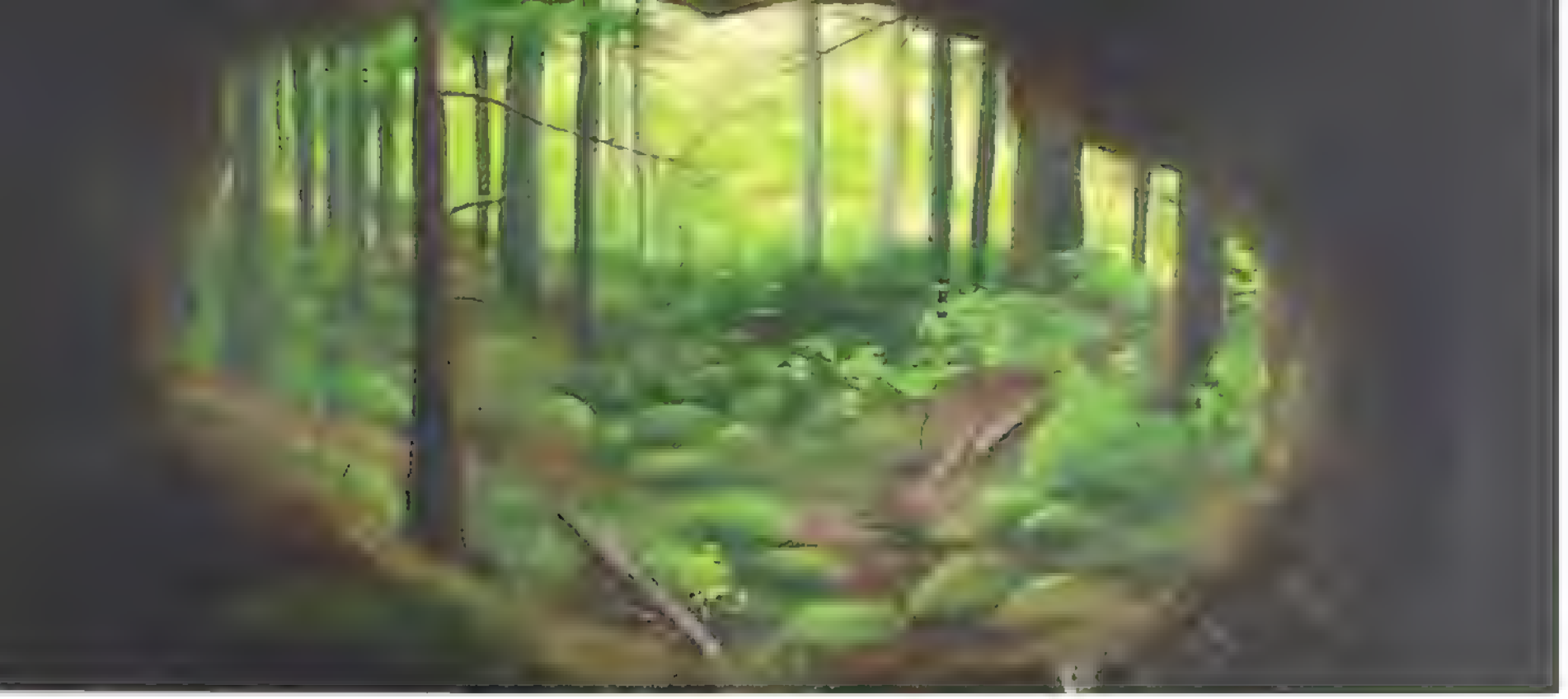
« LE TRAVAIL D'ÉQUIPE EST ESSENTIEL POUR SE SORTIR DES PIÈGES DU DAEMON »

BRISEZ VOS CHAÎNES !

La mécanique de *Chainsomnia* est simple : selon la longueur de la chaîne qui l'entrave, chaque personnage a des capacités d'actions permettant de dévoiler de nouvelles pièces du château du Daemon, de se déplacer, de fouiller, d'utiliser des objets, etc. Le travail d'équipe est essentiel pour se sortir des pièges du Daemon et plus le groupe se répartit les tâches de manière à optimiser l'exploration du château, plus les chances d'évasion sont élevées.

Car la sortie ne se montrera qu'une fois l'antre intégralement explorée, et chaque nouvelle pièce dévoilée déclenche un événement. Plus on avance dans le jeu, plus les embûches sont sérieuses. Un joueur peut même être amené à se sacrifier pour le groupe en prenant sur lui les peurs et se retrouver enfermé dans une cage aux esprits. Mais pas de panique, tant qu'au moins un enfant est libre, il lui est possible de libérer ses camarades, et ces gestes d'abnégations peuvent être indispensables pour sortir des griffes du Daemon. Alors ne dormez que d'un œil.

Christophe Steffan



FORÊT MIXTE
Un jeu de Kosch, illustré par Toni Llobet et Judit Piella
Lookout games, 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans, partie de 60 min, 29 €

#JEUDESOCIÉTÉ #COMPÉTITION #ÉCOLOGIE

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Planter des arbres, c'est bien. Mais mettre en harmonie un écosystème forestier pour permettre au vivant de s'épanouir, c'est mieux. Tel est l'enjeu de *Forêt Mixte*, en mode compétition.

Eh oui, l'écologie peut aussi permettre d'assouvir les pulsions d'émulation humaines. *Forêt Mixte* est une compétition dans laquelle les joueurs vont essayer de développer chacun une forêt présentant des associations les plus adaptées entre les essences d'arbres la composant et les animaux et plantes qui les entourent.

VOUS AVEZ L'HURE ?

Composé d'une centaine de cartes, le jeu présente donc 8 espèces d'arbres, chacune ayant ses caractéristiques propres en matière de pouvoir et de calculs de points, le reste des cartes étant réparties entre éléments pouvant être posés au-dessus ou en dessous des arbres, et celles devant être disposées à gauche ou à droite d'un végétal. Et chacun des côtés d'un arbre ne peut recevoir qu'une seule carte…
On commence donc à faire pousser une petite forêt, puis on y associe en hauteur des oiseaux ou des papillons, on dispose en dessous des fougères, des champignons ou des batraciens, et on espère pouvoir poser sur les côtés des mammifères plus ou moins gros, allant de la chauve-souris aux cerfs majestueux, voire un ours !

RIEN NE CERF DE COURIR

Mais il ne s'agit pas de poser des plantes ou animaux au petit bonheur la chance, l'objectif est de créer un écosystème harmonieux, et chaque espèce animale ou végétale a ses caractéristiques, et la victoire nécessite une stratégie. On peut s'orienter vers une collection de papillons, peu coûteux

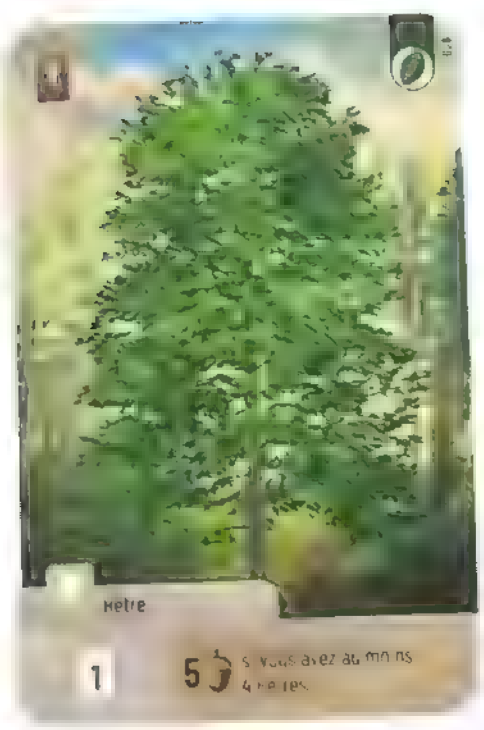
à poser et potentiellement rentable pour peu qu'on y associe les quelques animaux friands d'insectes. Mais attention aux collectionneurs d'oiseaux ou de batraciens, plus chers à poser, mais représentant une dangereuse opportunité en points si les collections sont bien menées.

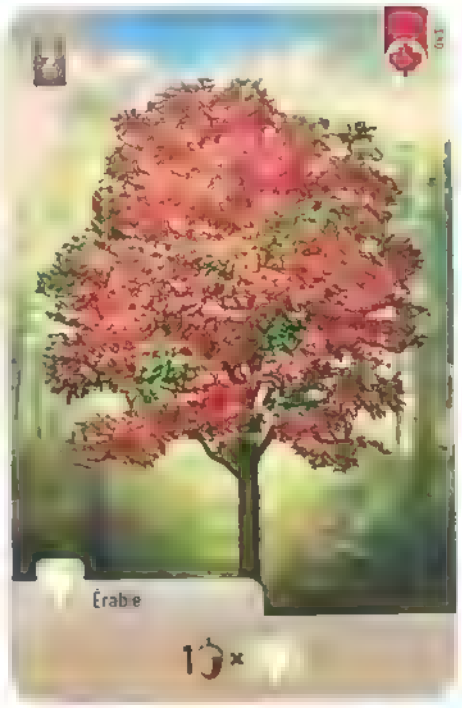
« UN JEU NÉCESSITANT DE FAIRE DES CHOIX ENTRE TOUTES LES DIRECTIONS VERS LESQUELLES ON EST TENTÉ D'ALLER »

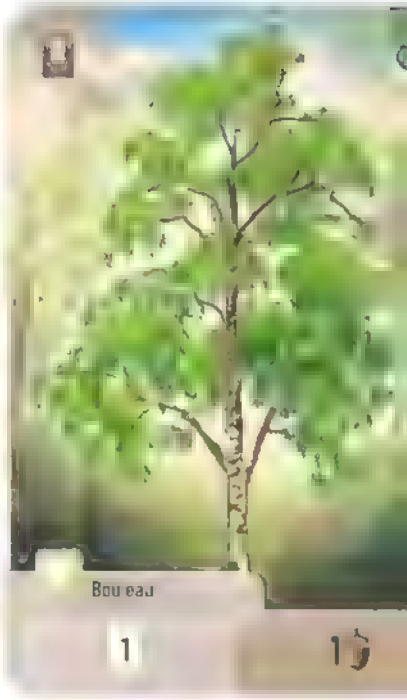
Côté gros animaux, il faut convenir d'un point : une partie ne peut être gagnée sans les cervidés. Qu'il s'agisse des cerfs, des daims ou des chevreuils, en posséder n'apporte pas le succès assuré, mais s'en abstenir rend toute victoire impossible.

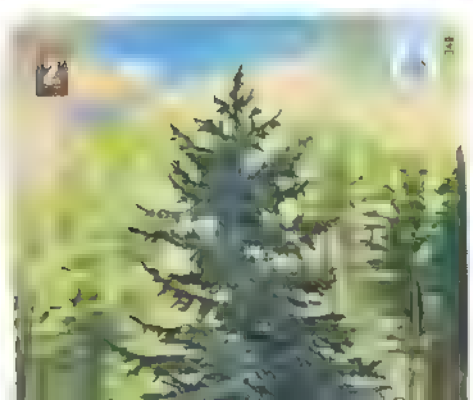
Forêt Mixte est donc un jeu nécessitant de faire des choix entre toutes les directions vers lesquelles on est tenté d'aller, d'observer les stratégies adverses afin de ne pas leur offrir des opportunités, et de frustration parce qu'on s'est préparé de chouettes combos… et que c'est déjà fini.

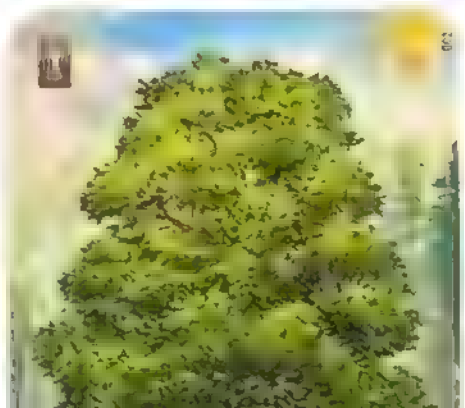
Christophe Steffan

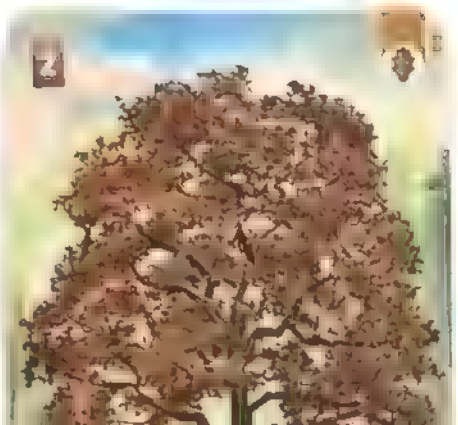


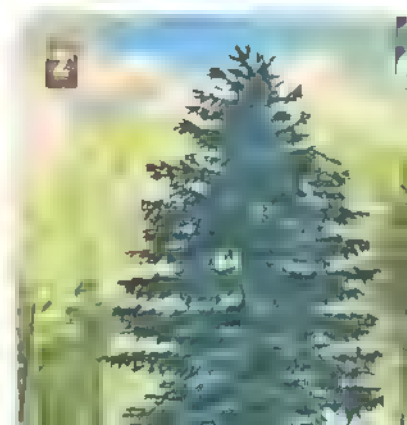




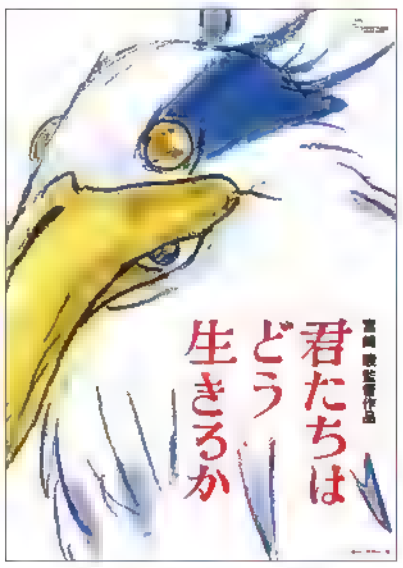








© 2023 Studio Ghibli



LE GARÇON ET LE HÉRON

de Hayao Miyazaki
Wild Bunch,
Film d'animation, 2h04

SCANNEZ POUR VOIR LA BANDE-ANNONCE

#CINÉMA #ANIMÉ #MIYAZAKI

L'ÉTERNELLE TOURNÉE D'ADIEU DE MIYAZAKI

Alors qu'il avait annoncé sa retraite une décennie plus tôt, Hayao Miyazaki revient avec *Le Garçon et le Héron*. Moins définitif que le sublime *Le Vent se lève*, ce nouveau film s'envisage presque comme son prolongement surréaliste, sur le travail de deuil notamment.

Que Hayao Miyazaki sorte soudainement de la retraite qu'il avait décrétée quelques années plus tôt n'est en rien inédit. Ce n'est que la troisième fois après tout. Mais l'annonce qui avait suivi la sortie du *Vent se lève* en 2013 avait un je-ne-sais-quoi de différent dans la mesure où cette biographie romancée de Jirô Horikoshi, le concepteur des avions de chasse Zéro, résonnait étrangement avec l'enfance et les obsessions du maître incontesté du cinéma d'animation japonais.

Beaucoup y ont vu le point culminant d'une carrière remarquable et à la fois un champ du cygne… jusqu'à l'annonce du *Garçon et du Héron* en début d'année. Et derrière ce titre, peut-être, le retour de Miyazaki à ses fondamentaux à la fois champêtres, fantastiques et oniriques.

UN PARFUM D'ŒUVRE-SOMME

Le garçon s'appelle Mahito Maki. Il a tout juste douze ans quand sa mère périt dans un incendie, conséquence des bombardements américains sur Tokyo en 1943. Un an plus tard, son père, fabricant d'armes pour l'aviation militaire, se remarie avec Natsuko, la sœur cadette de la défunte, et décide de déménager à la campagne avec son fils. Tourmenté par ces changements si soudains et un deuil insurmontable, Mahito s'acclimate mal et se bat avec les enfants du cru, au point de s'automutiler

pour ne plus aller à l'école. C'est lors de sa convalescence qu'un héron doué de parole l'informe que sa mère est toujours vivante dans les décombres d'une tour abandonnée aux abords de leur domaine. Il y découvre alors un monde étrange, régi par la magie et gouverné par des perroquets géants amateurs de chair humaine…

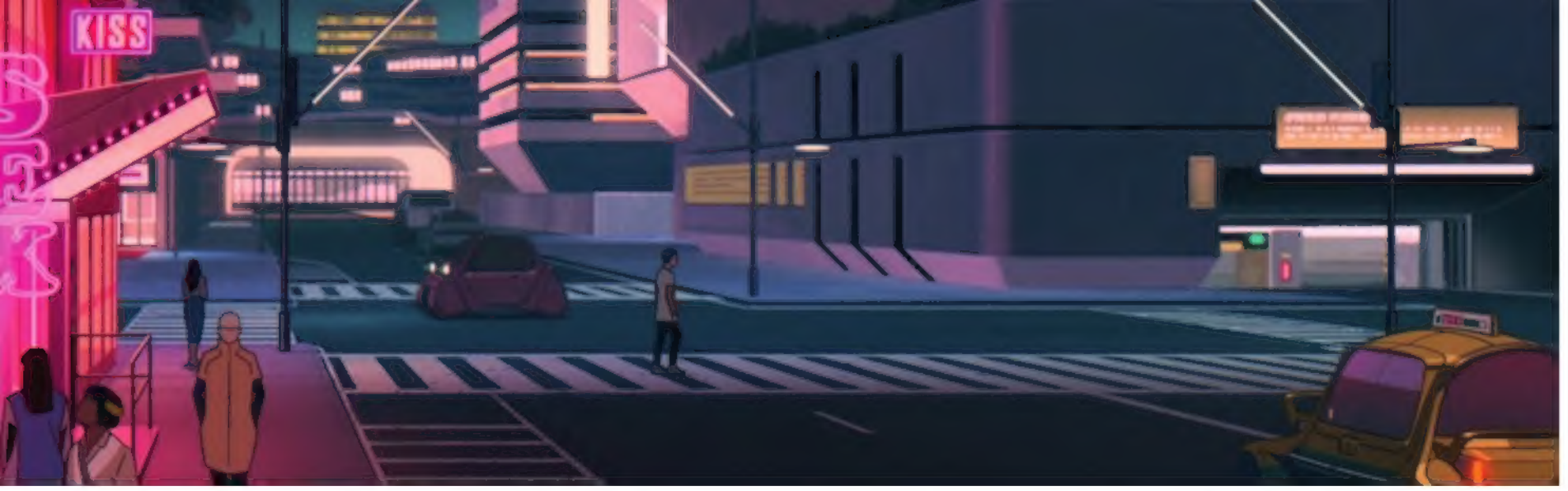
« UN MONDE ÉTRANGE, RÉGI PAR LA MAGIE ET GOUVERNÉ PAR DES PERROQUETS GÉANTS »

RIEN À PROUVER

Deux mondes parallèles, des petites vieilles aux visages démesurés, des petites bestioles mutiques et mignonnes… tous les marqueurs de l'imaginaire « Miyazakien » tendance surréaliste répondent présent à l'appel. Tout porte à croire que *Le Garçon et le Héron* est à la croisée des chemins entre l'œuvre-somme et le chant du cygne. À y regarder de plus près, il ressemble davantage à un prolongement fantasmagorique du *Vent se lève*, proche du freestyle : même contextualisation historique, même tonalité crépusculaire. Sauf que, cette fois-ci, à la manière d'un Fellini démiurgique, laisse ses obsessions stylistiques – sur les mutations troublantes de la chair notamment – progressivement vampiriser son récit. Ainsi, *Le Garçon et le Héron* avance sur un fil ténu, entre confusion sur les enjeux et émerveillement face à des séquences parmi les plus stupéfiantes que Miyazaki ait pu mettre en scène. Un élan créatif aussi désarçonnant qu'hypnotique qu'il est aisé de résumer en trois mots : rien à prouver.

Julien Foussereau

© 2023 Studio Ghibli



MARS EXPRESS

de Jérémie Périn
Gébéka Films
Film d'animation, 1h25

SCANNEZ POUR VOIR LA BANDE-ANNONCE

#CINÉMA #POLAR #CYBERPUNK

SOUS LE CODE INFORMATIQUE, L'HUMANITÉ MALGRÉ TOUT

À la croisée entre le polar néo-noir, le thriller cyberpunk et une réflexion étonnamment mature.

Dès les premières minutes, *Mars Express* affiche haut et clair ses ambitions formelles avec une mise en scène nerveuse et flamboyante et avec une grande profondeur de champ pour le moins inhabituelle dans le cinéma d'animation 2D. Et pour cause, car Jérémie Périn puise autant son inspiration chez les maîtres de l'animation que dans les plans à double focale chers à Brian De Palma. *Mars Express* plante son décor dans un futur pas si lointain, sur la planète rouge désormais habitée, la Terre étant devenue un bidonville peuplé de chômeurs.

Aline Ruby, une détective privée alcoolique et Carlos Rivera, une reconstruction robotique de son associé décédé, ont été missionnés pour neutraliser un pirate informatique accusée de débrider robots et cyborgs de leurs entraves imposées par les humains. Évidemment, polar oblige, la simple enquête se transforme peu à peu en un vaste complot dans lequel va se jouer l'avenir de l'humanité et de l'intelligence artificielle.

Mars Express émerveille souvent par son ambiance hypnotique et surtout par les questions qu'il pose sur la part de conscience de l'intelligence artificielle et de ses droits. De fait, il actualise avec brio les interrogations métaphysiques déjà présentes dans *Blade Runner* de Ridley Scott et *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii. Surtout, il se démarque de bien des tentatives ratées d'égaler les monuments précités en ne perdant jamais de vue le facteur humain. L'univers sombre de *Mars Express* séduit parce que Aline et Carlos sont parfaitement incarnés, jusque dans leurs fragilités les plus extrêmes. Pour mieux au final actualiser cette belle et grande question : au-delà de la chair ou de la robotique, qu'est-ce qu'être humain ?

Julien Foussereau

À RETROUVER DANS LE MAG ZOO N° 95

ZOO LE MAG

BD • COMICS • MANGA • ET BIEN PLUS ENCORE !

Si vous appréciez la lecture de notre magazine spécial manga, prolongez l'expérience ZOO en découvrant *ZOO le mag*.

TOUT LE 9e ART...

***ZOO le mag* c'est de la critique de BD et de comics, des interviews d'auteurs, des extraits exclusifs, des conseils ciné et jeux de société ! Dans ce numéro, *Lou! Sonata* est à l'honneur avec une foule d'idées cadeau pour Noël et de sorties avec les derniers festivals de l'année !**

GRATUIT !

Tout comme *ZOO Manga*, *ZOO le mag* est gratuit ! Faites le plein de manga, de BD et de comics en lisant nos magazines pour ne rien manquer de l'actualité du 9e art !

DARLING IN THE FRANXX

MANGA / KENTARO YABUKI

ŒUVRE ORIGINALE / Code : 000

UNE DYSTOPIE MECHA À RETROUVER EN COFFRET !

COFFRET TOMES 1 À 8

EN LIBRAIRIE / LE 22 NOVEMBRE 2023

DELCOURT TONKAM

DARLING IN THE FRANXX © 2018 by Kentaro Yabuki / SHUEISHA Inc.
© DARLING in the FRANXX Committee